A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin • 1994/9. szám • VI. évfolyam • Nr. 48. • COMMODORE VILÁG

COV

Commodore Világ

Nr. 48.
VI.évfolyam • 1994/9.
ISSN 0866-0808
Lap és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
©1994 • Ára: 139,-Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

C-64 MIX
FL. SIMULATOR 4.
ULTIMA SOROZAT

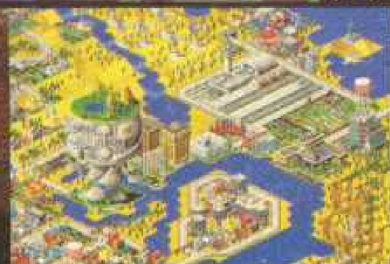


SPACE HULK



SIM CITY / SIM CITY 2000 / SIM FARM







JAJ A SOFTWARE KALÓZOKNAK!
(Aktuális cikksorozat)

A Gálya







Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.
A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
A Gálya c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

PC-s játékok 2.

VÉGRE MEGJELENT!



Röviden a tartalomból:

Felhasználói információk *(Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)*

Tippek és trükkök PC játékokhoz *(Cheat tenger kb. 200 játékhoz)*

Sierra kalandok *(Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)*

RPG leírások *(Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)*

Tökös-Mákos *(3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)*

Stratégiai játékok *(Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)*

Autószimulátorok *(Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)*

JÁTÉKLEXIKON *(Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)*

232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft

CoV 48

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/9.szám

Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: D.A.N.E. avagy a vérbeli software kalóz / *Kefrens* demo, (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Külső munkatársak:
Hatvágner Attila (HATI)
Násfay Zoltán (NAFA)
Paksi Gábor (Ggab)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft. (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HÇRKER** Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út 8. I/3.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. , Kecskemét, Rákóczi u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.14/A.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.
RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 49. száma az október 17-én kezdődő héten jelenik meg

Tartalomjegyzék

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Démi Zsolt, Bp.XVII. (Nr.940020481)
Dudás Tamás, Bp.XI. (Nr.94011036)
Hársfalvi Levente, Dombóvár (Nr.940011145)
Kovács Zoltán, Budaörs (Nr.940010191)
Szabó Imre, Sopron (Nr.940010847)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Ez most kivételesen egy rövidebb bevezető lesz, majd ezt követi két hosszabb lélegzetű téma, ami most nem véletlenül jutott az eszünkbe, hanem aktualitásánál fogva ide kívánkozott, kiebrudalva a NEWS-t. Ez a nyári szabadság dolog valahogy nem volt elég összehangolt, július közepétől a nyomda volt zárva majdnem 1 hónapig, amikor meg ők jöttek vissza, mi mentünk el augusztus végéig. Ez volt tehát az oka annak, hogy azok, akik a nyár második felében fel akartak bennünket keresni (sokan jelezték levélben ilyen irányú szándékukat), azok fennakadtak egy lelakatolt rácson **(azóta már meg is sütöttük őket — CoVboy)**. CoVboy is csak most került elő, amikor ezeket a sorokat írjuk, és miután megtudta, hogy már többszörösen túl vagyunk a hivatalos lapzártán, a szemközti *Egger* sörözőben kötött ki, hogy bánatát — mert mégiscsak hogy néz ki egy CoV Covboy Posta nélkül — egy korshow sörbe fojtsa. Távozás előtt még a szatyrába pottyantott egy nagy köteg levelet... Vajon meddig vihette?

Ami a tartalmi dolgokat illeti, köszönjük azt a sok ötletet, véleményt, melyet a nyár folyamán küldtetek. Ezekből az tűnt ki, hogy egy ici-picit nagyobb figyelmet kellene fordítanunk a stratégiai és szimulációs játékoknak. Többen cinikusan meg is jegyezték: *"A CoV lassan AD&D Világ lesz!"* Hááát? Mindenesetre bízunk benne, hogy most sem fogtok csalódni! Lehet lapozni...

Jaj a software-kalózoknak!

Hát eljött. Kinek végre, kinek valahára, kinek bánatára, eljött az amire már régóta számítani lehetett, de mégsem vette senki komolyan. Igen-igen, valami elindult kis hazánkban is, hogy hosszú nyűglődés után véget vessen ennek a spontán kialakult áldatlan állapotnak, amit röviden csak úgy lehet jellemezni, hogy a "*szellemi értékek semmibe vétele*".
A 80-as évek közepén Jugoszláviában és Lengyelországban is felütötték fejüket a software-ek — elsősorban kisgépes játékprogramok — illegális sokszorosítását és árusítását végző csoportok.
Ez a hullám a 80-as évek vége felé megfertőzte hazánkat is. Megjelentek a különféle — elsősorban postafiókok biztonságos menedéke mögé rejtőző — "Programmásoló és küldő Szolgálatok", melyek a leggyakrabban valamilyen fantázianévvel látták el magukat, függetlenül attól, hogy cégbejegyzéssel rendelkeznek-e vagy sem.
Egy lapkiadó számára fontos bevételi forrást jelentenek a hirdetések, így elsősorban a pénzügyi megfontolások, és nem az erkölcsi hozzáállás volt a döntő, amikor mi is úgy döntöttünk, hogy az ilyen tartalmú hirdetéseket is leközöljük, nem beszélve arról, hogy nincs és nem is volt jogosítványunk megkérdőjelezni, esetleg leellenőrizni azt, hogy az adott cég vagy magánszemély rendelkezik-e jogokkal, írásos engedélyekkel bizonyos játékprogramok sokszorosítására és terjesztésére.
Később az "úttörőket" követve felbátorodott a plusz zsebpénzre vágyó fiatalok egész sora, akik csurran-cseppen alapon apróhirdetések tengerében kínálták — és kínálják a mai napig — a legismertebb géptípusokra játékprogramok ezreit igen alacsony áron (5, 10, 20 Ft-ért darabját).
Jónéhány évvel ezelőtt — úgy 1989 nyarán, — a CoV indulásakor felkerestük a Szerzői Jogvédő Hivatal Jogi Osztályát, ahol a zűrzavaros helyzetről kívántunk tájékozódni, ám okosabbak nem lettünk. Akkor Pálos Úr a jogi osztály vezetője azt a felvilágosítást adta, hogy ha a játékprogram Magyarországon nincs bejegyezve, és nincs kereskedelmi forgalomban sem — tehát kereskedelmi oldalról egy cég érdekeit sem sérti — akkor az eredeti jogosult — aki történetesen pl. egy angol cég vagy állampolgár — jogosult eljárást indítani a kalóz(ok) ellen, hogy behajtsa az elmaradt hasznot. Nos, akkor ezen elgondolkodtunk. Ha valóban ez az álláspont, és ugyanakkor tudjuk, hogy a kalózok 1-1 magnókazettán vagy mágneslemezen — itt elsősorban a C64-re gondolunk — nem 1 hanem 10, vagy még több játékot is kínálnak egyidejűleg eladásra, valamint ha azt is számításba vesszük, hogy általában — és nagy valószínűséggel — nem is vezetnek nyilvántartást az értékesített kollekciókról, nagyon nehéz lenne akár 1 játék értékesítését is bebizonyítani, s ha ezzel még szembeállítjuk a Bp-London-Bp repülőút, a szállodadíj, az ügyvédi munkadíj, a kiesett idő okozta veszteség stb. költségeit, feltehetőleg igen kevés software-ház lesz, aki vállalni fogja ezt a procedurát.
Természetesen ezen okok negatív következménye lett, hogy az érintett nyugati software-házak ismerik is a hazánkban és más kelet-Európai országokban uralkodó állapotokat, és nem is szívesen kötnek szerződést hazai kereskedőkkel, mert üzletileg nem sok fantáziát látnak a dologban.
Az 1989 nyara óta eltelt több, mint 4 év sem hozott sok változást ebben a kérdésben — legalábbis mostanáig. Ilyen szolgálatok sora szűnt meg, és újak alakultak.
A szellemi termékek védelméről szóló — 1993. tavaszán életbe lépett — törvénymódosítás egy picit felkavarta a vizet, de nem kényszerítette meghátrálásra a tárgyban érintetteket. Ott ugyanis műsoros hanghordozó szerepel a felsorolásban, software viszont nem, így sokan megpróbálták megmagyarázni: a software-t tartalmazó magnókazettát, vagy mágneslemezt nem szokás meghallgatni, így az nem hanghordozó. Persze ez ügyben már akkor is sok levelet kaptunk, de mi sem tudtunk szakavatott felvilágosítást nyújtani olvasóinknak.
A Büntetőtörvénykönyv módosítására irányuló 1993. szeptember eleji törvényjavaslat sem határozta meg akkor egyértelműen a "számítógépes csalás" fogalmát, viszont újabb levéltenger árasztott el bennünket. Később kiderült, hogy ezalatt elsősorban az olyan bűncselekményeket értik, amikor valaki pl. otthonról egy modemen keresztül behatol egy tiltott adatbázisba, és abban manipulál. Mondjuk szállodai szobát foglal magának a Kanári szigeteken. Szóval most nem éppen erről van szó.

Térjünk vissza egészen pontosan erre a bizonyos 1993. májusi törvényre, egészen pontosan a Büntető Törvénykönyv 329/A.paragrafus (1) bekezdésére. Ez így szól:

"*Aki irodalmi, tudományos vagy művészeti alkotás szerzőjének művén, előadóművésznek előadói teljesítményén, hangfelvétel előállítójának hangfelvételén, rádiónak vagy televíziónak a műsorán fennálló jog megsértésével vagyoni hátrányt okoz,...*" bűncselekményt követ el. A törvényszöveg a bűnelkövetés mélysége alapján ezután azt taglalja, hogy ezért akár 5 évi szabadságvesztéssel is sújtható az, aki a hálóba kerül. Nos, jogi szakemberekkel történt konzultációnk során bebizonyosodott, hogy minden megmagyarázástól függetlenül ebbe suvasztható bele a software is, akár tetszik, akár nem. Az is tudományos alkotás, nem?
Ennek ellenére több, mint egy évnek kellett ismét eltelnie, hogy valamiféle mozgás történjen a software-lopások területén is, azon már fel sem kapjuk a fejünket, ha a TV Híradóban hamis videokazettákat porrá zúzó úthengereket mutatnak be.



A változás szele egy csendes, nyugodt, napos július végi szombaton kezdődött, a budapesti Petőfi Csarnok (gy.k.PECSA) bolhapiacán. Minden úgy kezdődött, ahogy szokott, tutis *Corel Draw*-k, *WinWord*-ök és társaik vártak gazdára 1-2 ezer froncsiért, no persze volt játék is bőven, C64-re, Amigára, PC-re, úgy 20 ezer lemezre való. Csak volt, mármint a 20 ezer lemez. Máig emlékszünk arra a pár képre, ami a Power Play-ben jelent meg úgy '90 tájékán. Abban éppen arról tudósítottak, hogy vert szét a rendőrség egy kalóz pincét Hamburgban. Kettétört Amigák és szomorú arcok a gumibotos rendőrök gyűrűjében arról meséltek, valami történik Németországban. Ezen a bizonyos szombati napon nálunk is történt valami. Rendőrök vontak kordont a PECSA köré, és koboztak el mindent, ami hamis software-nek bizonyult, illetve aminek a származását annak eladója nem tudta igazolni, vagyis nem rendelkezett ama bizonyos forgalmazási jogokkal, amivel mentesülhetett volna a büntetőeljárás alól... Több személynél utóbb házkutatást is tartottak. Cikkünkhöz mellékeljük azt a cikket is, amely a Népszabadságban jelent meg az esemény után.
Mi nem voltunk a helyszínen, de hamar eljutott hozzánk is a hír. Elsősorban onnan, hogy hirtelenjében valahogy elég sokan lemondták év végéig lekötött hirdetéseiket. Azért még mindig maradtak bátor emberek, nyugodtan tessék csak átböngészni a hirdetéseket. Mi továbbra is leközlünk minden hirdetést, amiért fizetnek, és ami nem sérti az érdekeinket, illetve az ízlés határát. Továbbra sem tudunk felelősséget vállalni a hirdetések tartalmáért, tehát nem vonhatjuk kérdőre Jóska Pistát, mi az üzlet neki abban, hogy Münchenben 90 márkáért megvásárolt *Ultima VIII*-át miért kínálja lemezenként 50 Ft-ért, vagyis nem tudhatjuk ki mit árul? Original programot, vagy másolatot. És az utóbbi esetben sincs kizárva, hogy engedéllyel rendelkezik a sokszorosításra. Sőt nem is tartozik ezt az orrunkra kötni. Azt azért meg kell jegyeznünk: a CoV c. lap bárki számára hozzáférhető, vagyis még a hivatalok számára is **(ki hitte volna — CoVboy)**. Ne lepődjön meg tehát senki, ha a hirdetése alapján esetleg jól öltözött urak fognak a jövőben a megadott címen kopogtatni...

(folytatjuk...)

A Népszabadság c. napilapban 1994.08.19-én megjelent cikk:



Több mint húszezer mágneslemezen lopott, hamisított számítógépes játékprogramot, illetve szövegszerkesztő és adatbázis kezelő szoftvert foglaltak le a rendőrök Budapesten. Eddig tizennégy alkalmi árus ellen indítottak eljárást, akik egy számítógép programok hamisítására szakosodott vállalkozástól kapták az olcsó szoftvereket.

Budapesten, a Petőfi Csarnokban működő bolhapiacon több mint húszezer engedély nélkül másolt számítógép mágneslemezt (floppydiszket), továbbá különböző számítástechnikai eszközöket, értékes számítógépeket foglalt le a napokban a rendőrség egy razzián. A BRFK gazdaságvédelmi osztályának nyomozói a szerzői és szomszédos jogok megsértésének alapos gyanúja miatt tizennégy árus ellen indították büntetőeljárást. A bolhapiac alkalmi eladói – diákok, nyugdíjasok és munkanélküliek – ugyanis jogosulatlanul másolt számítógép-lemezeket árusítottak. A bolti áron öttizezer forintos játékprogramokat ötven és száz forint közti áron adták, míg az negyven-ötvenezer forintot érő szövegszerkesztő és adatbázis-kezelő szoftverekért 200-300, olykor ezer forintot kértek.

– Az árusoknak a programgazdák nem engedélyezték a szoftverek másolását – mondta *Peer Tibor* alezredes, a BRFK osztályvezetője –, ezért indult ellenük büntetőeljárást.

Az árusok Pest megyei a Proszolg Kft.-től vásárolták a programokat. A rendőrség eddigi adatai szerint a Proszolg más tevékenysége mellett számítógép-szoftverek másolás elleni védelmi rendszerének feltörésével és engedély nélküli másolásával foglalkozik.

Fekete Gy. Attila

Játék a tisztességgel?

Lendvai Emil

Játék a tisztességgel, avagy a meg nem rendelt csomag esete

A szombathelyi Fuisz Sándorné már sok mindent hallott a csomagküldések körüli visszaélésekről, az engedély nélküli adatfelhasználásokról, arra azonban nem gondolt, hogy családjuk is áldozattá válhat.

Elmondása szerint tavaly októberben kapott egy csomagocskát egy bizonyos Com-Ware Lap- és Könyvkiadó Kft.-től. Pontosabban nem is ő, hanem általános iskolás fia címére érkezett. Mivel a megrendelésről nem tudott, visszaküldte a feladónak (természetesen postafiókszámra) a kétezer forint értékű küldeményt. Aztán megnyugodott, úgy gondolta, hogy téves címre jött a küldemény, vagy egy címlistáról ugyan az ő fiát szúrták ki, de nem jött be a provokáció.

— Elképzelheti a meglepetésemet, amikor a napokban, több mint fél év után egy levelet kaptam a cég ügyvezetőjétől. Egy fénymásolt megrendelőlap, egy boríték fénymásolata, és egy csekk is volt a küldeményben, amelyen 193 forint szerepelt.

A fejlécében telefonszám, valamint dátum nélküli „hivatalos" levélben a tizenhárom éves(!) Fuisz Adriánt kioktatják az érvényben lévő postai megrendelésekkel kapcsolatos kereskedelmi rendeletről, valamint a költségek viseléséről.

Idézet a szövegből: „amennyiben a megrendelő megrendelését legkésőbb a küldemény postára adásáig nem vonja vissza, és az utánvételes küldeményt mégsem veszi át, az ezzel kapcsolatos költségterhek viselésére kötelezhető, amennyiben a szolgáltató hitelt érdemlő módon bizonyítani tudja a megrendelés valódiságát".

A gyerek megrendelőjének állítólagos hitelt érdemlő fénymásolt bizonyítéka pedig nem más, mint egy fél írólapon a cég nyomtatott címe, és a feladó helyére gépelve a szintén állítólagos megrendelő neve és címe. (Még az sem látszik, hogy bizonyítékmásolatról van szó.) Semmiféle megrendelési szöveg, sehol hitelt érdemlő aláírás, személyi adatok. Valami dátumféle és 1600 forint alig láthatón fel van tüntetve a lapocskán, de azt bárki, bármikor, bárhol megtehette, ahogy a címet is felgépelhette.

— Mondja, lehetséges ilyen bizonyítékot elfogadni a megrendelésre? — kérdezte kétségbeesetten az asszonyka. — Egyáltalán a szülő megkerülésével is lehet a gyerekeknek megrendelőlapot küldeni, különböző ajánlatokkal megkeresni őket? Hogyan használhatják fel a gyerekek adatait ilyen célra? — zsörtölődött tovább az anyuka.

— A fiam annak idején kórházban volt és nagyon meglepődött a csomagon. Meg is rettent attól, hogy elhiszzük a számítógépes könyv és valamilyen tartozékok megrendelését és kérdőre vonjuk érte. Ha annyira biztosak voltak a dolgukban annál a kft-nél, akkor miért csak egy fél év múlva akarták a gyereket kötelezni a postaköltségek megfizetésére?

A kísérőlevelet olvasva több minden szemet szúrhat. Szinte öngólnak tűnik, amikor azt írják, hogy nagy tömegű megrendelés mellett egyre nő az át nem vett csomagok száma. Az is elképzelhetetlen, hogy ha szabályos volt a megrendelés, akkor a levélben miért nem kötelezik Fuisz Adriánt a küldemény árának megtérítésére is, és erre vonatkozóan miért nem fenyegetik jogi eljárással.

Megalapozott gyanakvással megpróbáltuk elérni Rucz Lajos ügyvezető igazgatót. Sajnos nem sikerült. A postai tudakozó nyilvántartásában ugyanis a lap- és könyvkiadó kft. telefonszáma nem szerepel.

Első epizódunk minden kommentár nélkül egy újságkivágással indul. A cikk a *Vas Népe* c. napilapban jelent meg 1994. július 20-án, melyet egy előfizetőnk juttatott el Szerkesztőségünknek.

Előtörténet:

Ez év eleje óta divatossá váltak a kamu megrendelések, és gyakori lett az is, hogy valaki feladja a megrendelő levlapot, ám amikor utánvéttel megérkezik a csomag akkor kap a szívéhez a mama, vagy a papa, hogy mennyi pénzt is kéne a postásnak fizetni. Mindkét esetnek mi vagyunk a szenvedő alanyai, vagyis a küldemény visszajön hozzánk ilyen-olyan jelzéssel. A probléma csak az, hogy nekünk a feladáskor le kell szurkolni mintegy 150,- Ft-ot, és a visszaérkezéskor is még vay 70-80 Ft portóköltséget. Tavaly november és idén július között viszont már együttesen olyan mértéket haladt meg ez az összeg, hogy éltünk törvény adta jogunkkal. Konkrétan egy IKM rendelet teszi lehetővé, hogy abban az esetben ha a megrendelő a megrendelését a küldemény postára adásáig nem vonja vissza, és a megrendelt árut tartalmazó küldeményt mégsem veszi át, akkor az ezzel kapcsolatos költségterhek viselésére kötelezhető, feltéve, hogy a szolgáltató hitelt érdemlő módon igazolni tudja a megrendelés valódiságát. Nos, Fuisz Adrián, a fenti cikket kirobbantó anyuka fia is beleesett a sorba. Ő is kapott tőlünk egy csekket, egy levélke kíséretében. Nem célunk eldönteni, hogy valaki szórakozott-e vele, vagy csak lapul, ez a lényegen nem változtat, ugyanis mi nem Adriánra és nem is a mamájára haragszunk, hanem arra a hangvitelre, amit a fenti cikk szerzője megüt velünk kapcsolatban. Miután a lap főszerkesztőjének címzett levelünkre a mai napig semmilyen reagálást nem kaptunk, nyílt levelet intézünk a Vas Népe c. lap főszerkesztőjéhez:

Tisztelt Halmágyi Miklós Főszerkesztő Úr!

Megdöbbenéssel olvastuk az Önök kiadásában megjelenő *Vas Népe* c. napilap 1994. július 20-i számában megjelent — "*Lendvai Emil: Játék a tisztességgel, avagy a meg nem rendelt csomag esete*" — c. cikket.

Tekintettel arra, hogy a kiadásunkban megjelenő **COMMODORE VILÁG** című havilap országos terjesztésű, Vas megyében is olvassák lapunkat, így olvasóink juttatták el hozzánk a Vas Népe említett számát. Nekik ezúton is köszönjük figyelmességüket.

A lapjukban megjelent cikk egy valós problémával, a tisztességtelen csomagküldéssel foglalkozik, amit mi ugyancsak messzemenőkig elítélünk. A háttérben azonban a nyilvánosság előtt negatív megvilágításba helyeznek bennünket, megalapozatlanul, találgatásokra támaszkodva.

A cikkre nyilvánosan kívánunk reagálni, így kívánja az Önök által is emlegetett **"tisztesség"**.

A cikk szerzője bevezetőjében szót említ a csomagküldések körüli visszaélésekről, majd hivatkozik a tárgyban érintett "áldozat", Fuisz Sándorné panaszára, aki elmondta, hogy "*tavaly októberben kapott csomagocskát egy bizonyos Com-Ware Lap- és Könyvkiadó Kft.-től*". Sérelmes számunkra ama "bizonyos" szó használata, mert ez a szókapcsolat és a későbbiek is azt sugallják, mintha mi valami postafiók mögé bújt fantomcég lennénk, aki innen-onnan szerzett adatbázisokban található címekre találomra postáz úgy utánvétes küldeményeket, hogy azokra megrendelés be sem érkezett. Annak tudatában, hogy ilyen és ehhez hasonló ügyletekről mi is sokat olvastunk különböző médiákban, sértőnek találjuk, hogy az olvasóik felé minket is úgy állítanak be, mint egy tisztességtelen, csak állítólag létező céget.

Lapunk és cégünk szilárdságát bizonyítja, hogy 5 éve foglalkozunk kiadói tevékenységgel, az általunk kiadott lap postai példányszámában a legnagyobb a hazai számítástechnikai lapok között (forrás: Sajtóterjesztés c. lap), valamint tavaly óta szoftverkiadói tevékenységet is folytatunk. A kiadásunkban megjelenő lapok és könyvek már az indulásunk óta megrendelhetők közvetlenül tőlünk is a lapban elhelyezett, illetve befűzött levelezőlap segítségével.

Fuisz Sándorné a cikkben arra utal, hogy "*Egyáltalán a szülő megkerülésével is lehet a gyereknek megrendelőlapot küldeni, különböző ajánlatokkal megkeresni őket? Hogyan használhatják fel a gyerekek adatait ilyen célra?*"

Nos, itt valami alapvető félreértés van, hiszen nem mi küldjük el az adott címre a megrendelőlapot, hanem azt az újságból a megrendelő választja le, és küldi el a címünkre. Ez valóban megtörténhet a szülő megkeresése nélkül, hiszen a gyerek a zsebpénzéből megveheti az újságot, és a benne levő megrendelőlapot is elküldheti a szülő tudta nélkül. Sajnos erre az utóbbi időben volt is példa, rafinált gyerekek úgy gondolják, ha a szülő már átvette az 1-2 ezer forint értékű csomagot, akkor már úgysem küldik vissza. Ezt nem tudjuk kiszűrni, és nem is áll módunkban, hiszen hetente többször ilyen megrendelés érkezik cégünkhöz, ól lehet gondolkozni rajta, ha minden megrendelést külön levélben visszaigazoltatnánk (valóban rendelt az illető?), mennyi plusz költség jelentkezne, és mennyire lelassulna a megrendelések átfutása. Fontos azt is tudni, hogy lapunk elsősorban a tizenéves ifjúságnak íródik, vagyis azoknak, akik még önálló keresettel nem rendelkeznek, így a megrendeléshez a pénzt a szülő adja. Ez is alátámasztja azt a tényt, hogy itt inkább a gyermek lapulásáról van szó, és nem a mi tisztességtelen játékunkról.

Miután a megrendelőlapokat a beérkezésüknek megfelelően eltároljuk, előkerestük az egész problémát elindító levelezőlapot, melyet — annak reményében, hogy visszaküldik a részünkre — el is küldünk Önöknek. A levelezőlapon két dolog is szembetűnik, a feladó neve, címe írógéppel lett kitöltve, a felragasztott 2 db. bélyegen pedig semmiféle bélyegzőlenyomat nem látszik. Ez utóbbi nem újdonság, nem tudni mi okból, de a hozzánk beérkező levelek, levelezőlapok mintegy 30 %-a nincs lebélyegezve. Erre a hiányosságra esetleg a Magyar Posta Rt. tudna választ adni.

Fuiszné megkérdőjelezi, hogy "*miért csak egy fél év múlva akarták a gyereket kötelezni a postaköltségek megfizetésére?*". Ezt a cikk szerzője még megtoldja azzal, hogy "*öngólnak tűnik, amikor azt írják, hogy a nagy tömegű megrendelés mellett egyre nő az át nem vett csomagok száma. Az is elképzelhetetlen, hogy ha szabályos volt a megrendelés, akkor a levélben miért nem kötelezik Fuisz Adriánt a küldemény árának megtérítésére is...*". Nos, a két dolog között valahogy nem látunk összefüggést. Az első felvetésre nagyon egyszerű a magyarázat, most készítettünk kimutatást arról, mekkora veszteség éri cégünket az át nem vett küldeményekre kifizetett postaköltségek miatt. A második felvetés értelmetlen. Miért köteleznénk a megrendelőt a küldemény értékének megtérítésére, ha a küldemény sértetlenül visszajutott hozzánk.

A cikk utolsó bekezdése késztetett bennünket leginkább reagálásra: "*Megalapozott gyanakvással megpróbáltuk elérni Rucz Lajos ügyvezető igazgatót. Sajnos nem sikerült. A postai tudakozó nyilvántartásában ugyanis a lap- és könyvkiadó Kft. telefonszáma nem szerepel.*"

Ezt hívják K.O.-nak, avagy kedves olvasók, jobb ha nem álltok szóba holmi Com-Ware Kft-vel, mert az sem biztos, hogy létezik, aztán csak futhatnak a pénzük után. Hol az a **megalapozott** gyanakvás? Lehet, hogy hihetetlen, de szerkesztőségünk másfél éve költözött a Bp.XI.Vásárhelyi P.u.8. szám alá, és az akkor beadott telefon-áthelyezési igényünket "technikai okok"-ra hivatkozva azóta sem tudták teljesíteni (a területet ellátó Lágymányosi telefonközpont igen messze, a szomszéd épületben található — Bp.XI.Vásárhelyi P.u.4-6.). A napokban vásároltunk hordozható rádiótelefonkészüléket, feltehetőleg a tudakozóban még nem vették nyilvántartásba. Lapunk — a Commodore Világ — az ország egész területén kapható, impresszumában megtalálható a szerkesztőség címe is. Ezen információkat nem védekezésképpen tettük közzé, csak azt szeretnénk elkerülni, nehogy egy postafiók mögé rejtőzködő, tisztességtelen csomagküldéssel foglalkozó fantomcég látszatát keltsük.

Miután az a lehetőség sem kizárt, hogy a megrendelést mégsem *Fuisz Adrián* adta fel, hanem "valaki" a nevében, ezért a 193,- Ft postaköltség megtérítésétől eltekintünk, és ezúton kérünk elnézést Fuisz Sándornétól, az okozott kellemetlenségért. Neki a következőt üzenjük: Mi is sok mindent hallottunk a csomagküldések körüli visszaélésekről, arra azonban mi sem gondoltunk, hogy ennek mi is áldozatává válhatunk.

Pátria Nyomda

.... db. **„CoVboy Világ" gyűjteményes Különszám előfizetése (239,- Ft/db)** ....,- Ft

.... db. **„Getto Világ" gyűjteményes Különszám előfizetése (229,- Ft/db)** ....,- Ft

Ha mindkettőt előfizeted, kedvezményesen 200,- Ft helyett 100,- Ft-ért rendelheted meg a CoV 1993. évi Nyári Különszámát.

.... **db. CoV Nyári Különszám megrendelése (100,- Ft/db.)** ....,- Ft

Összesen: ....,- Ft

Előfizetői azonosítószámom:............................

Ugye ismerős valahonnan ez a bal oldalon látható részlet. Bárki leellenőrizheti, akinek még be van fűzve ez a csekk a CoV 45-be. Hogy miért került most ez ide? Mert többekben felmerült, hogy megint csak a tisztességgel játszunk. Az 5 éves jubileumra megjelent CoVboy és Getto Különszámok együttes megrendelése esetén ugyanis lehetővé tettük, hogy az 1993. évi (HANGSÚLYOZZUK 1993 ÉVI) Nyári Különszám 200,- Ft helyett 100,- Ft-ért megrendelhető. Mi **sehol nem írtunk olyat, hogy** a Getto és CoVboy Különszámok mellett plusz még **megjelenik egy 1994-es Nyári Különszám is.** Hogy miért írjuk ezt? Mert sajnos tömegesen kapjuk vissza az 1993. évi Különszámokat, drasztikus hangvételű levelek kíséretében, melyben a megrendelők követelik vissza a pénzüket, és magyarázatot kérnek a dologra. Miféle magyarázattal tartoznánk? Úgy gondoljuk a CoV-ot eddig sem elsősorban azok vették, akik a benne levő képekben akartak gyönyörködni, így joggal feltételeztük, hogy aki megrendel valamit, nem csak úgy találomra 'X'-el, mint a lotto esetén, hanem el is olvassa, hogy mit szeretne rendelni. Sajnáljuk, ha túlbecsültük egyesek képességeit...

C-64 miX

ACE 2.

Ez a program egy repülőgépszimulátor, amit a ***CASCADE GAMES LTD.*** adott ki 1987-ben.
Betöltés után egy menübe jutunk, itt beállíthatjuk a következőket:
0. **START GAME**
1. A **játékosok számát** állíthatjuk be vele. 1 játékos esetén a "számítógép" ellen kell játszanunk.
2. A **háború típusa.**
   a) Csak a két gép vadászik egymásra.
   b) Ha az ellenséges repülőgépet leszedtük, akkor megsemmisíthetjük a hajót/bázist.
3. A **számítógép skill leveljét** állíthatjuk be. Kezdőknek célszerű az 1-est választani.
4. **Le lehessen-e zuhanni.**
5. **Életek száma.**
6. **Hány találat** szükséges a **repcsi robbanásához.**

(Megjegyeznénk, hogy láttunk olyan verziót is, ahol a főmenü hiányzott.)
Ha ezzel megvagyunk, akkor talán el is kezdhetjük a játékot.

Ha az **a)** típusú háborút választottuk, akkor tűzgomb megnyomására már indul is a játék.
b) esetben választhatunk felszállás (**TAKE OFF**) vagy a repülő felfegyverzése között (**ARM AIRCAFT**)
Felfegyverzésnél választhatunk 3 típusú rakétából.
1. *HEAT-SEEKING*: *Levegő-levegő rakéta*, rövid hatótávolságú: 8 mérföld.
2. *RADAR-GUIDED*: *Levegő-levegő rakéta*. Hatótávolság 25 mérföld.
3. *AIR-GROUND/SHIP*: *Levegő-föld rakéta*. Kioldás 2000 láb alatt, és 500 csomónál lassabban repüljünk.
4. Minden gép alapfelszerelésébe tartozik a *gépágyu* (hatűtávolság 1 mérföld), valamint rakétaelhárító (*CHAFF/FLARES*)

Kezelőbillentyűk
1. gép (valószínűleg egy F-14-es): JOY 1.
'**F**': Tolóerő növelése.
'**S**': Tolóerő csökkentése.
'**X**': Térkép (fekete négyzet az 1-es gépet jelöli).
'**E**': Fegyver kiválasztása.
'**Q**': *CHAFF* vagy *FLARES* szórása.

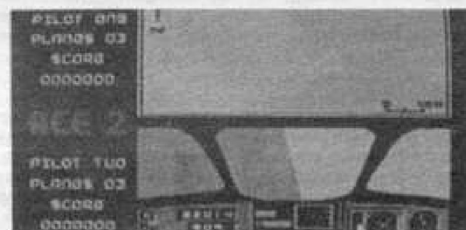
2. gép: JOY 2.
'**H**': Tolóerő növelése.
'**K**': Tolóerő csökkentése.
'**V**': Térkép (fehér négyzet a 2-es gépet jelöli).
'**N**': Fegyver kiválasztása.
'**T**': *CHAFF/FLARES* szórása.

Egyéb billentyűk
'**F3**': *Restart* (nyomva kell tartani!)
'**F5**': *Sound on/off* (nyomva kell tartani!)

A műszerfalak:

1: Itt olvashatjuk el a különböző üzeneteket
2: Harci radar
3: Emelkedés, ill. süllyedés mértékét jelzi
4: Dőlés mértékét mutatja
5: Magasságunk
6: Sebességünk
7: Tolóerő nagysága
8: Üzemanyagszint kijelzője
9: Iránytű
10: A fegyver típusát láthatjuk
   C: *Gépágyu*
   H: *HEAT-SEEKING*
   R: *RADAR-GUIDED*
   S: *AIR-GROUND/SHIP*
11: Az aktuális fegyver darabaszámát mutatja

Néhány megjegyzés és tanács:
- A gépek minimális sebessége (amivel még a levegőben maradnak) 140 csomó.
- Max. magasság 60.000 láb.
- Utánpótlást úgy vehetünk fel, hogy az 1-es géppel a térkép nyugati, a 2-essel a keleti részén kell 1000 láb alá menni. Csak ha meghalljuk a csúnya zúgást-búgást.
- Ha egy rakétát lőnek ki ránk, akkor emelkedjünk 90 fokos szögben vagy süllyedjünk. Így nagy esélyünk van a túlélésre. Esetleg lassítsuk le a gépet 140 csomó alá, így a rakéta valószínű, hogy körülöttünk fog körözni.





Mi a programmal C-64 játszottunk, de valószínű, hogy Plus4-re is lehet használni a leírást.

▪ **Bago Attila, Aszód**

TITANIC BLINKY

A játékot a ***Zeppelin Games*** adta ki 1991-ben.
Kerettörténet: *Blinky*, a *Pislogó* nyári szabadságát tölti a *Titanic* nevű luxushajón. Azonban a gonosz *Arthur Hackensack* elfoglalja a hajót, és természetesen *Blinky*-re vár a feladat, hogy megmentse azt. Magához veszi kis revolverét, és elindul.

A játék elején megtekinthetjük *Blinky* ellenfeleit, pl. röhejes békák, halak, csigák, legyek stb.
Nyomjunk tűz gombot a PORT 2-es joysticken, és máris a fedélzeten találjuk magunkat. A forgó köröket kell eltalálnunk egy lövéssel. Ha belelövünk, két eset lehetséges, vagy felrobban, ha ilyenkor elég közel állunk hozzá, csökken az energiánk, vagy egy "izé" lesz belőle, amire rá kell állni és a joyt lefelé kell húzni, erre eltűnik, pontszámunk pedig nő. A legyeket és egyéb csúfságokat lövéssel elpusztíthatjuk, de a csigákat nem. A hajó széléről lelépve a vízbe esünk, ami egyelőre a halálunkat eredményezi. Az árbócon és a kötélen tudunk feljutni a hajó tetejére.
Semmisítsük meg az összes forgó korongot — a térképen csillaggal vannak jelölve —, menjünk fel az árbóckötélen a hajó tetejére, majd balra a kéményekig. Ugorjunk rá az egyik kémény aljára, hogy a bal alsó sarokban lévő, hajót ábrázoló kép egy kottára változzon. Tovább balra, és lőjük szét az összes forgó korongot. Az ajtón egyelőre még nem tudunk bemenni. Ha szétlőttük az összes forgó korongot, menjünk vissza a kéményekig, majd ugorjunk rá az egyik aljára. Kis zene, és a kotta alján megjelenik egy kulcs. Ha ez nem sikerül, nézzünk körül, hátha maradt valahol pár korong. Ha megvan a kulcs, menjünk az ajtóhoz. Lám, kinyílt! Bemenve lőjük szét s vegyük fel a térképen csillaggal jelölt cuccokat. Az utunkat leomló járdák, a padlón lévő tüskék, és legyek nehezítették. Végig jobbra, és eljutunk *Basmacskin*hoz, a kormányoshoz. Itt felvehetjük a hajón lévő egyetlen búvárfelszerelést, mire a jobb alsó sarokban lévő *Blinky* kép búvárszemüveget kap. Ki, és essünk le a hajó bal oldaláról a vízbe. Csobb!
Most a víz alatt úszkálva kell kulcsokat gyűjtögetnünk, s közben oxigénünk folyamatosan fogy. Az oxigént pótolhatjuk a térképen O-val jelölt cuccok felvételével. Ha megvan az összes kulcs, akkor ússzunk a horgonyláncig, a horgony mellett felfelé, és bezsilipelhetünk a hajóba. Menjünk lefelé és balra. Egy érdekes helyre jutottunk. Itt lehet elakadni a játékban.
Nézzük:
Alul négy teleport áll, amikbe beleállva visszaszámlálás után a kép jobb felső sarkában álló gép elenged egy lövedéket. A feladat: a szaloncukorszerű valamikbe lőve egy háromszöget mozgathatunk benne. Lőjünk be a tükröcskékbe úgy, hogy az első teleportba vezessék a lövedéket. Pl.: a jobboldalt legfelül lévő tükörben állítsuk a háromszöget úgy, hogy lefelé terelje el a lövedéket, a többit hagyjuk békén. Alljunk a **T1**-es teleportba, a lövedék belecsapódik a teleportba, és hipp-hopp, máris új helyszínen találjuk magunkat.
Itt folyamatosan haladjunk balra, és a térképen csillaggal jelölt tárgyakat vegyük fel. A pálya végén újabb teleport található. Álljunk bele, és húzzuk lefelé a kart. Ismét a tükrös szobában találjuk magunkat. Most a **T3** teleportba álljunk, és ide vezessük a tükrökkel a lövedéket. Ez már egy kétszintes pálya lesz, a szintek között az ágyakra ráugorva tudunk közlekedni (vagy máshogy). Végig balra, és gyűjtsük be a csillaggal jelölt tárgyakat. A végén vegyük fel a pisztolyt (*Blinky* képe helyén *Arthur* képe jelenik meg), és teleportáljunk vissza a tükrös szobába. Ugorjunk be a **T2**-be (a **T4** karbantartási munkálatok miatt nem működik), és *Arthur*ral találjuk szembe magunkat. Lőjünk bele párat, s volt-nincs.
A végén kapunk egy lapzárta utáni hírt: "A hős *Blinky* stb. stb. stb.", és egy fenyegetést, egy újabb ***Blinky***-ről(***Blinky III.***)

▪ **Pozsgai Gergely, Győr**

Conquestador

A játék 1991-ben készült C64-re, 2 lemezoldalas, és általában BASIC nyelven íródott. Anyanyelve német. Az intro '**SPACE**'-elése után választhatunk, hogy megnézzük-e az Endseq-t (és game over). Ezután lehet a gyorstöltőt (**schnelladder**) kérni/nem kérni. A **Neues Datum**nak semmi jelentősége nincs, igencsak védelem lehetett.



Főmenü

'**F1**': Hiscore-tábla megtekintése
'**F2**': Hiscore-tábla törlése
'**F3**': Mentett állás töltése
'**F4**': Directory (???)
'**F5**': Harci helyzet töltése
'**F6**': Harci helyzet generálása
'**F7**': Új játék kezdése
'**F8**': Előbb kapcsold ki a drive-ot!

Új játék
A táblázatban 4 játékost lehet definiálni. Amennyiben az első kérdésre '**C**' betűt írunk (**cortez**), azt a játékost a gép irányítja. Ha '**M**'-et (**mein**), akkor azok leszünk mi, ekkor adjuk meg a nevünket a második helyre. Ha '**N**'-t (**nein**), akkor az a személy nem játszik.
Ha minden OK (J/N), insert side B, majd press '**return**'!
Alaphelyzetben a játék a felső játékossal indul, vagyis velünk. **Alapmenü:**

'**F1**': **Adományozás** — 1-4 játékosnak adhatunk aranyat. Mennyiségét a '+' és a '—' billentyűkkel állíthatjuk be.
'**F3**': **Hódítás előkészületei**
'F1': *Governor* (kormányzó) — lakosságot toboroz.
'F3': *Admiral* — flottát toboroz.
'F5': *General* — hadsereget toboroz.
Utána a toborzási költségek beállítása ('+' és '—').
'**F5**': **Gyarmatosítási előkészületek**
Előbb toborozni kell! ('**F3**').
- *Kolonisten anwerben*: Gyarmatosítók szerződtetése.
- *Kosten gesamt*: Összköltségek.
- *Anzahl kolon*: Kolóniák mennyisége.

'+' és '—' billentyűkkel lehet állítani az értékeket.
'**SPACE**': Tovább.

A következő menüben (mindig visszatér) az '**F1**'-el lehet a játékállást menteni, '**SPACE**'-szel továbblépni.
Ezután jön az akciófázis, ami 3 részre oszlik, előbb a lakosságot, majd a flottát, végül a katonaságot lehet irányítani. A menü mindhárom részben ugyanaz:
'**F1**': **Akció**
'F1': *Mozgás*.
'F3': *Támadás*, a '**Q**', '**W**', '**E**', '**A**', '**D**', '**Z**', '**X**', '**C**' billentyűkkel lehetirányítani.
'**F5**': *Szállítás* ('**F1**': kolónia felvétel, '**F3**': lerakás, '**F5**': arany felrakás, '**F7**': kirakás).
'**F7**': ??? (nem volt sok hatás)
'**F3**': **Kolonie**
'F1': *Kolonizálás*.
'F3': *Beruházás* ('**F1**': kikötő létesítése, '**F3**': település építése, '**F5**': település növelése).
'F5': *Kereskedés* ('**F1**': vétel, '**F3**': eladás).
'F7': *Jövedelem*.

'**F5**': **Militaer**
'F1': *Újoncozás*.
'F3': *Szervezés*.
'F5': *Pénzráfordítás*.
'F7': *Manőverezés*.

'**F7**': **Jelentés**

Idáig jutottunk el, mikor hirtelen felindulásból formattáltuk. Talán majd valaki tudja folytatni ezek után. A játék nem díjazza az Action Replay-t.

A pályaszerkesztő:

'**F1**': **Load**
'**F3**': **Save**
'**F5**': **Szerkesztés**

'**F8**': **Lemezkészítés**

Szerkesztés:
'**0**': *Ismeretlen* (lásd később!)
'**1**': *Tenger*
'**2**': *Mocsár*
'**3**': *Hegység*
'**4**': *Domb*
'**5**': *Erdő*
'**6**': *Síkság*
'**7**': *Tengerpart*

A válogatás köztük a '+' és '—' billentyűkkel történik. És itt jön a trükk! A kiinduló szigetet nem lehet átszerkeszteni (se a tengert). Valamelyik iránybillentyűvel (lásd a leírást) a kurzort el kell mozgatni a ferdén sraffozott területekre. A sraff jelenti egyébként az *ismeretlen*t. Itt lehet alkotni.

Ennyi.

■ **Széplaki András, Debrecen**

F1 MANAGER 2.

Egy korábbi *CoV*ban már volt szó a ***F-1 Manager*** című alkotásról, most itt a második rész rövid ismertetője, ami az előző rész leírására hagyatkozik, mindössze a különbségekről lesz szó. Első látásra talán csak egy újrakiadásnak látszik, hisz a lényeg nem változott. De egy-két új képpel kifejezetten nőtt a színvonal. Aztán még itt van az a csomó plussz is:

1. Állítható lett a sebváltó, ezek között aztán van automata, kézi, gyorsabban és lassabban reagáló, stb.
2. Választhatunk egy szponzort magunknak (legjobb a ***Simulmondo***), aki ezek után megtámogat minket egy nagyobb összeggel.
3. Megválaszthatjuk gumink szállítóját. Természetesen a jobb gumi jobban bírja a futamot, később kopik el.
4. Lehet ANGOL nyelvű szöveget is választani, így természetesen érthetőbb lesz ügyködésünk.
5. A játék elején beállíthatjuk az ellenfelek tulajdonságait, és átírhatjuk a nevüket is. Így könnyíthetünk a játékon, és a mai sztárokkal is versenyezhetünk. Továbbá az ellenfelek autóinak színét is megváltoztathatjuk (az értékek jelentését lásd a ***Forma-1 Manager I.*** leírásánál).
6. A futambeli grafika szebb lett, és egy-két új dolgot is behoztak. Például: itt van olyan esemény is, hogy 'elvesztette az irányítást az autója fölött'. Ilyenkor vagy kiesik, vagy még vissza tud jönni. Ezzel is színesítették ezt az amúgy sem rossz játékot.

Legnagyobb sajnálatunkra egyenlőre csak egy hibás törés áll rendelkezésünkre, ugyanis bármit is állítunk be, mindig ugyanazzal a kocsival versenyzünk, és mindig az utolsó helyről indulunk. Ez (szerintünk) attól van, hogy a program nem jól, vagy egyáltalán nem menti le a beállított értékeket. Mindegy. Majd megpróbálunk beszerezni egy jó törést.

■ *SCORPIO*

FRIDAY THE 13TH

Ez egy jó régi program, de van kazettára is.
Kerettörténet: egy elmebeteg néni kinyírja egy ifjúsági tábor vezetőit. De egyet nem, tehát "elveszti a fejét". A néni (szintén elmebeteg) fiacskája, *Jason* úgy dönt, hogy folytatja az ámokfutást. Természetesen itt vagyunk mi, hogy ezt megakadályozzuk.

Helyszínek:
- A **templom**
- A **magtár**
- A **ház**
- Az **erdő, mező** stb.

Lent látjuk a gyerekek képét, aki meghalt, ahelyett egy sírkövet. Ha valaki meghal, "hátborzongató" sikoly hangzik fel.
A *súlyzó* mutatja energiánkat, mellette a növekvő *haláfej* a félelmünk nagyságát. Természetesen ha egészben látható lesz, meghalunk. Ez akkor is nő, ha mi öljük meg társainkat.

A **fegyverek**:
- Közelharcra a **balta** vagy a **kard** ajánlott, 5-6 csapás, és *Jason* kifekszik. Így viszont könnyebben meg tud sebezni.
- Dobálni lehet a **kisbaltát**, a **lándzsát**. Ezt sokszor kell nekivágni, hogy jobblétre szenderüljön.

Érdemes minden társunkat megütni, mert *Jason* néha (**inkább gyakran**) az ő bőrükbe bújik. Ja, ő fekete cuccot hord! Ha a keresztet letesszük, és a közelben tartózkodik valaki, az leáll a kereszt újrafelvételéig.

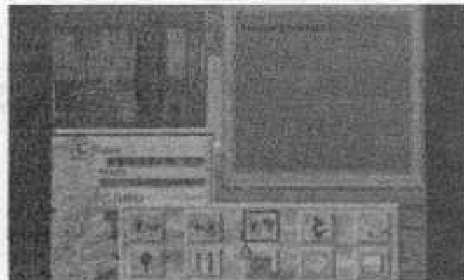
Ha megöljük *Jason*t, akkor a játék gratulál, aztán eljátszhatjuk ugyanezt egy másik kölyök főszereplésével. Mi háromig bírtuk, aztán elaludtunk, de lehet próbálkozni, van valami 10 gyerkőc. Sok sikert...



■ **King Domi, Budapest**

INVEST

C64-re egy egy lemezoldalas, szép grafikájú, angol nyelvű menedzserjáték. Maximum 4-en játszhatják. Az irányítás ikonvezérelt, az ikonok 2 sorban alul kaptak helyet.
A játék céljának beállítása után kerülünk a főmenübe.



Az ikonok balról jobbra:
Felső sor: **vétel, eladás, kölcsön felvétele**, a meglévő cucc **fejlesztése, biztosítás kötése.**
Alsó sor: **akciók, info, részvénypiac, a hét lezárása, I/O menü.**

Vétel
A következő cuccokat lehet venni:
1. *Autógyár*
2. *Vegyi cuccok*
3. *Elektronika*
4. *Hajógyár*
5. *Bányák*
6. *Űrcuccok*

Bármelyik választásánál 6 gyár közül lehet választani. **Cost** az ár. Ha a **Cost** mellett a **Sold!** felirat szerepel, akkor az a gyár már elkelt, így arról lecsúsztunk. Ha megvesszük valamelyiket, click az **OK**-ra, majd kiderül, van e rá pénz. Ha van, akkor megszereztük valamelyik vállalat tulajdonjogát, de nem árt részvényt is venni.

Eladás
Először itt is ki kell választani, melyik iparágból adunk el gyára(ka)t (a számokhoz kapcsolódó ágazatok ugyanazok, mint a vételnél), majd a gyár számára kell clickelni. Nem árt, ha olyan vállalatot adunk el, ami a miénk, különben hülyének néz a gép. Általános programhiba, hogy az *autóipar*nak nem írja ki a gyárait!

Kölcsön felvétele
Választhatunk 3 bank közül is, hogy melyik kér kevesebb uzsorakamatot. Nem árt a fejszámolás, hogy XX hét alatt heti YY összeget befizetve mennyivel több pénz folyik vissza a bankhoz!

Fejlesztés
Először állítsuk be, hogy a 3 ügynökség közül melyik végezze, majd a nyíl alakú ikonnal azt, hogy mit fejlesszenek. Ha túl drága, vissza lehet lépni.

Biztosítás
Állítsuk be, hogy melyik iparágból melyik gyárat mi ellen akarjuk bitosítani (1 — tűzkár, 2 — szerencsétlenség, 3 — a kettő kombinációja).

Akció
Az ikonok balról jobbra:
Felső sor: *szabotázs, kémkedés, nyomozó felfogadása*
Alsó sor: *kormánynak pénz átutalása*, valamelyik *létesítményünk javítása, újság, statisztika.*

Info
Megfelelő gyár beállítása után:
- *FIRM NAME*: A gyár neve
- *PRICE*: Ár, érték
- *PRODUCTION*: Termelés
- *PRODUCTPRICE*: Termékár
- *LFD COST*: Esetleges összár

Részvénypiac:
- *Vétel, eladás, info*: Be kell állítani az iparágat, majd a céget
  - *Shares of firm*: Cég neve
  - *Available!*: Kapható! (részvény)
  - *Amount*: A megvett/eladott részvényszázalék
  - *Cost*: Az előbbi ára

Kör lezárása
Jön az értékelés a mi és ellenfeleink működéséről.



I/O Menü
LOAD: Bonyolult...
SAVE: Még bonyolultabb...
QUICK GFX/SLOW GFX: A képek kirakásának sebessége
EFFECT ON/EFFECT OFF: Hangok be/ki

A játékhoz kell üzleti érzék, némi szerencse és sok türelem.

▪ Széplaki András, Debrecen

Neverending Story II.

Egy vázlatos leírás következik:

LEVEL 1.
Ez talán azért okozott nehézséget sokaknak, mert egy labirintusból kell a kivezető utat megtalálni. Mellékelünk egy térképet, amelyet az alábbi számpárokkal kombinálva jól fel lehet használni a kijutáshoz.
1.1-4.22.1-5.23.1-4.14.1-3.15.1-5.1
1.2-2.22.2-3.23.2-2.24.2-1.15.2-2.1
1.3-3.32.3-1.23.3-1.34.3-5.35.3-4.3

(Azt mindenki kisütheti okos kis agyacskájából, hogy ezek vajh mit is jelenthetnek?)
Fontos ezen a pályán, hogy a mászkáló izék ne fogjanak meg, és ne potyogjunk le a különböző szakadékokba!

LEVEL 2.
Ezen a pályán barátunk hátán repülünk. Feladatunk, hogy kikerüljük az utunkba keveredő oszlopokat, majd a megjelenő lényt úgy lehet megölni, hogy a falhoz nyomjuk (akkor jó, ha villog). Utána a megjelenő villámokat kell még kikerülni, és töltődik a harmadik pálya.

LEVEL 3.
Felfelé kell mászni, miközben ki kell kerülni a potyogó köveket és a harapdáló csápokat. A hiányzó köveket és létradarabokat úgy tudjuk pótolni, ha rámegyünk a hiányzó részre.

LEVEL 4.
Egy spirálos lépcsőn haladunk le, és a különböző szinteken a nálunk lévő spray-vel le kell fújni az ajtón megjelenő állatkákat. Ha minimum négy bent volt már a képernyőn, akkor menjünk oda a kép alján lévő gombhoz, és menjünk neki. Ekkor már nem jön be több lefújandó! Ha mind elfogyott, akkor ismét nyomjuk meg a gombot, és automatikusan továbbindulunk. Azt remélhetőleg mindenki sejti, hogy a lefújandó akármik nem megsimogatni akarják okos kis kobakunkat, amikor elfognak!

LEVEL 5.
Egy általunk lónak vélt állaton kell vágtatnunk úgy, hogy a földön heverő köveket és fákat át kell ugrani. Ahol villog valami a fán, ott húzzuk le a fejünket, valamint óvakodjunk a madaraktól is!

LEVEL 6.
A folyón kell úgy úszni, hogy kikerüljük a köveket és az örvényeket.

Itt jönne a megnyerés, de ehelyett csak kezdhetjük újra az egészet. Szerintünk egyszer érdemes végigjátszani, mert elég szép képekkel is találkozhatunk.
Még annyit, hogy a tört verzió is csak öt élettel rendelkezik!

▪ CodY

Nobby the Aardwark

Thalamus... Mond ez a név valakinek valamit? És ha azt mondjuk, hogy ***CREATURES*** (***Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime***) ?! Igen, ezt a stuffot is a ***Thalamus*** neve fémjelzi.
A játék 8 részre van osztva, meg egy gyönyörű bevezetőre, és egy még jobb endsequence-re. A kerettörténet:
Nobby barátunk, a hangyász el akar jutni **Anatopia**-ba, ahol annyi, de annyi a hangya! (Ezt a mondatot mintha hallottuk volna már valahol...)

1. America
Először együk meg a **"super oil"**-t, utána másszunk fel a sínkocsihoz, végül meg kell keresnünk egy léghajót (hogy melyik hol van, azt valószínűleg 20-as IQ fölött mindenki megtalálja). Irányítás: Fel: ugrik, Le: leguggol, Jobbra/Balra: megy, Le+Tűz: hangyabolyból kiszívja a hangyákat, Tűz: lő.

2. Kyworld
Ezt a pályát egy léghajóban ülve kell végigszenvednünk. Egy **ACME** feliratú ládát kell megkeresnünk, tűz: bombadobás.

3. Underwater Section
Itt a víz alatt úszva kell megtalálnunk egy tengeralattjárót. Mindig a bal oldali ajtón ússzunk keresztül, ha nem akarjuk egy polip ebédjeként végezni.

4. Submarine
Itt a már említett tengeralattjáróban kuksolva kell száguldoznunk. Tűz: torpedó.

5. Atlantic city
Keressük meg az **ACME** cuccot, majd szálljunk be az űrhajóba. (bárcsak ilyen egyszerű lenne...).

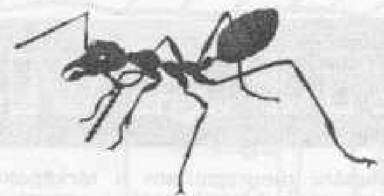
6. Mars space station:
Mindenek előtt fordítsuk meg a lemezt, ha nem akarjuk, hogy befagyjon a program.

Mindent lőjünk szét, ami él és mozog. Itt is egy **ACME** feliratú holmit kell megkeresnünk.
7. **Space station labyrinth**
A ládákba lőjünk bele (3-szor). Egy teremben találunk egy kulcsot (egy halom creature őrzi), sétáljunk vele oda a kijárathoz (jobbra-le).
8. **Abandoned oil refinery**:
Egy rozzant babakocsival kell száguldoznunk egy még rozzantabb bányában. Tűz: lő, Le: behúzza a fejét, Le+Tűz: bombát dob, Fel: ugrik.

Ha kész, jöhet az endsequence.

'**Q**'-val bármikor végetvethetünk a játéknak — a gép kiírja a pontszámunkat, mi meg beírhatjuk a nevünket (egyébként ilyen jó hiscore-save funkciót kevés játékban láttunk).

▪ **Simon's Soft, Pápa**



Rick Dangerous 2.

Legutóbb a 39. számban foglalkoztunk a ***Rick Dangerous II***-vel. Mivel még ott sem fejeztük be, most már ideje lenne pontot tenni a dolog végére, vagyis jöjjön az 5. pálya. Egyenes folytatás a *CoV#39*-es szöveg végétől, távirati stílusban:

Fel a létrán, ott jobboldalon van egy bemélyedés, ugorjunk oda, és húzzuk le magunkat. Ha a kés fenn van, ugorjunk fel a baloldali kiálló részre, fel a létrán, és lelőni a fickót. Csúsztatott bomba a jobb oldalon lévő kőhöz, majd gyorsan vissza le a létrán. Miután elmegy a kirobbanó kő, vissza fel, és a lézer kikerülésével essünk le. A 2. bemélyedésben pihenjünk, és a kések kikerülésével essünk le. Mehetünk jobbra. Fickók lelövése, bomba a robotnak, majd vigyázzunk a szétrobbanó darabokra. Ezután a robogóval jobbra, majd le (lézereket jobb kikerülni). Itt balra 4 lézer kikerülésével. Lefelé, és a két kő kikerülésével jobbra. Lentebb szintén egy lézer kikerülése, de itt a gyorsaság a fontos (az első süllyedésbe nem érdemes bemenni).
A két lézer fölött középtájt lebegni, belelőni a kőbe, az elindul felénk, ha leereszkedünk, és a lézer sem talál el, a követ is kikerültük, akkor mehetünk tovább balra. Két fickó lelövése, majd bomba a robotnak, s mehetünk lefelé. Az egeret valahogy kikerülni, majd le. Fickó lelövése, bomba a robotnak, majd jobbra. Alsó egeret átugrani, majd fel. Jobb oldali kapcsolóba belerúgni, jön a kő. Felugrani a kőre, onnan gyorsan el. Egereket kikerülve le a létrán és ki jobbra (talán a játék legnehezebb része). Négy fickó lelövése, robotnak bomba. Két fickó lelövése, és fel a lift-szerű valamin. Egér kikerülése, és továbbra is fel. Jobbra a kések kikerülésével, majd fel. Ugróasztalon fel, fickó lelövése, tovább balra. Négy fickó lelövése, robotnak bomba. Kikerülni a késeket és az egeret, felugrani és fel a létrán. A kőhöz bomba, a kő lemegy jobboldalra, ráesni, kapcsolóba rúgni, visszasétálni a kövön és fel a létrán. Balra fel a létrán a lézerek kikerülésével. Fickó lelövése, majd a jobb oldali nyíláson be. Ott egy ormótlan nagy valami van. Kb. 20-25 lövés kell bele, csak arra kell vigyázni, hogy ő ne találjon el. Liften fel és be jobbra. Ezzel vége is a játéknak.

▪ **Kiss Péter, Gyöngyös**

SIDEWALK

Ez a játék is akkoriban készült, amikor még a C64 a számítógépek közé tartozott (a nyugati játékforgalmazók szerint is). Ennek megfelelően a grafika fekete-fehér (enyhén Spectrum-like, de tök poénos), az alapsztori "eredeti", a végigjátszási idő pedig (ha rájövünk a helyes módszerre) kb. 3-4 perc. Szóval ezt is a hőskorszak patinája borítja. Ha ehhez hozzávesszük, hogy dojcsul csahol, már lehet is tudni, hogy miért tűnt el a süllyesztőben.

Na, vágjunk bele: a játék irányítása egyszerű, de a mozgás elég szokatlan, majd mindenki belejön egy kis idő múlva. A tájékozódás is elég nehézkes, mindenki előbb-utóbb eljut a felismerésig: itt térképezni kell. Aztán ha megpróbálja, beleőrül... Mindenesetre érdemes megpróbálni (úgyse sikerül), mert megismerjük a terepet.
A joyfunkciók: Arra megy, amerre húzzuk, a joy felfelé tolásával keresgélni tudunk. Ha találkozunk valakivel, egy fenomenális ikondzsungel jelenik meg. Az ikonok:
- **Kérdőjel**: Dumálni tudunk, a lehetséges mondatok között a joy-jal lehet lapozni. Vigyázzunk, mert ha valakinek rosszat mondunk, lehet, hogy bunyó lesz a vége!
- **Futó figura**: Menekülés (amíg a zene szól, addig lépjünk le valamelyik irányba).
- **Ököl**: Navajon...

A bunyóban van vagy négyféle támadási mód, ebből a gyomrozással (tűz+jobbra/balra) mindenkit le lehet verni. Az energiánkat a *söröskorsó* jelzi, amelyet a *kocsmá*ban tölthetünk fel (eme két momentum miatt a játék a *CoV*ba kívánkozik).

Keretsztori: valami ronda barátnőnket kell elvinni a **Band Aid** (micsoda ízlés) koncertre. Sajna jegyünk nincs, a kedvenc motorunkat meg szétcincálta néhány hvcs.
Először is jöjjünk ki a zsákutcából. A következő képernyőn az első ablak alatt keresgéljünk egy cseppet: egy alkatrész már van. Menjünk át az utca másik oldalára (kétszer le a joy-jal), és a kerítésnél keresgéljünk. Ha megvan a cucc, keressük meg a hosszú hajú fazont (a piáldától jobbra). Kérdezősködjünk: **Wo kann ich Konzertkarten finden?** Erre elküld a lemezboltba (árkádos épület). Itt, ha a pasi küldött, vehetünk két jegyet (**Zwei karten...**) (200 ruppó). Nézzünk be még egyszer (**Wo wohnt *Germanie*?**), majd irány vissza a hosszúhajúhoz (**Hast 'ne Info über mein...**). Elküld minket *Germanie*-hez, aki ugyanezen a helyszínen lakik (**Weisst du was...**). Erre elmondja, hogy a motor a zsákutcában van (nem a starthelyen, hanem a másikban). Eközben bekkukanthatunk a romos fal (rock felirattal) mögé is. Itt egy hölgyike lakik, akitől egy csavarkulcsot vehetünk egy ötvenesért (**Hast nichts zu verkaufen?**). Ezután keressük meg azt a hvcs-t, akinek a leírásában a következő szerepel: 1m90 ill. 88kg (Ha eddig találkoznánk valamelyik pasival, fussunk el!). Kérdezősködjünk: **Für 50 ff, was kannst du mir sagen?** Erre elküld a haverjához (1m76). Neki a következőt mondjuk: **Der Morgenstern schikt mich.** Erre elküld a szerelőhöz, akitől vehetünk egy kereket (**Haben sie'n Rad für'n Motorrad?**). Ha eddig eljutottunk, már csak annyi dolgunk van, hogy végigverjük a bandát (négyen vannak). Ha a motor egészben van, menjünk oda a telefonfülkéhez, és hívjuk fel szívszerelmünket (**Mach dich fertig. Ich hol dich ab!**).

Ha még nincs 19 óra, el is jön velünk, mi meg kikapcsolhatjuk a gépet.

▪ *HATI*

SPITFIRE 40.

Az intro után (melyben egy vadászgépet láthatunk) választhatunk, hogy az eredeti játékot akarjuk-e játszani, vagy a már korábban tárolt verziót, majd a pilótánk neve felől dönthetünk. Döntésünk után megjelenik a pilóták repült óráinak száma, kitüntetéseik. Most újból választhatunk:

1. **Gyakorolunk (Practice)**
2. **Harcolunk (Combat)**
3. **Hadgyakorlatozunk (Combat Practice)**

- **Gyakorlás**: A fel-, illetve leszállást gyakorolhatjuk.
- **Harc**: Célunk küldetésünket sikeresen teljesíteni, és épségben visszajutni a kifutópályára.
- **Hadgyakorlat**: A manőverezést, az ellenfelek üldözését és a velük való harc felvételét gyakorolhatjuk.

Minél több küldetésünket végezzük sikerrel, annál több kitüntetésünk lesz, nő repült óráink száma.

Irányítás: Joystick + billentyűzet.
'**X**': Jobbra kormányzás
'**Z**': Balra kormányzás
'**G**': Futómű
'**B**': Fékek
'**M**': Térkép
'**N**': Térkép nagyítás
'**F**': Szárnymozgatás
'**Q**': Sebességnövelés
'**W**': Sebességcsökkentés
'**Space**': Képernyőváltás

Felszállás:
1. Szárnyak fel
2. Gáz
3. Fékek ki
4. Több gáz
5. Ha sebességünk eléri a 90 mph-t, váltsunk át pilótafülkére
6. Húzzuk hátra a joysticket
7. Ha sikerült eltávolodnunk a földtől, húzzuk be a futóműveket
8. Felszállás után csökkentsük sebességünket

Leszállás:
1. A leszállás megkezdésénél sebességünk ne legyen több 140 mph-nál
2. Futóműveket ki
3. Sebességünket csökkentsük 90 mph-ra
4. Közvetlenül a földetérés előtt emeljük meg a gép orrát (egy kicsit)

Hát ennyi!!! Gépünkkel gykaorolhatjuk a műrepülést is. A '**Return**'-nel bármikor visszaléphetünk a játék elejére. A grafika nem a "csúcs" (főleg a fülke néz ki elég hülyén), lévén nem mai programról van szó. De azért aki szereti a repülőgépes szimulációt, az el lesz vele (egy darabig).

▪ **Illés Tamás, Budapest**

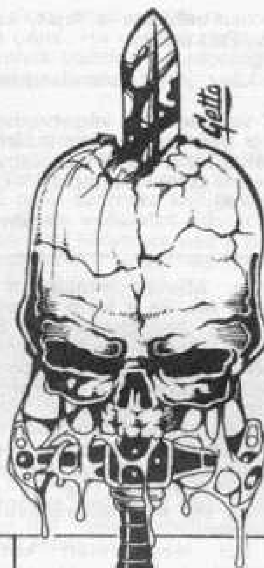
ULTIMA VI.

Végre-valahára megrajzoltam a térképeket, akkor most azok következnek (—sorry vagyok a késésért, de valahogy nem jött össze a dolog eddig), mert így nem tudtok igazán játszani...

A FŐTÉRKÉP

A számok jelentése a NAGY térképen

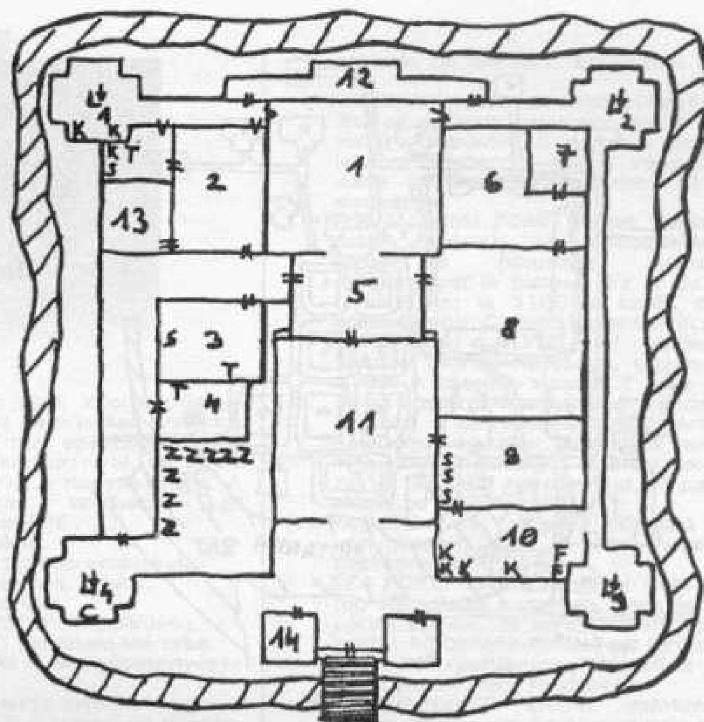
1: *Britain (start; Lord British's castle)*
2: *Minoc*
3: *Lost Hope Bay*
4: *Yew*
5: *Lost River*
6: *The Deep Forest*
7: *The High Steppes*
8: *Lock Lake*
9: *Bloody Plains*
10: *The Drylands*
11: *Dagger Isle*
12: *CoVe*
13: *Serpents Spine*
14: *Britanny Bay*
15: *Skara Brae*
16: *Spiritwood*



17: *The Lycaeum*
18: *Verity Isle*
19: *Moonglow*
20: *Paws*
21: *Buccaneers Den*
22: *Fens of the Dead*
23: *New Magincia*
24: *The Great Sea*
25: *Trinsic*
26: *Isle of The Avatar*
27: *Cape of Heroes*
28: *Jhelom*
29: *Valorian Isles*
30: *Serpents Hold*
31: *The Isle of Deests*

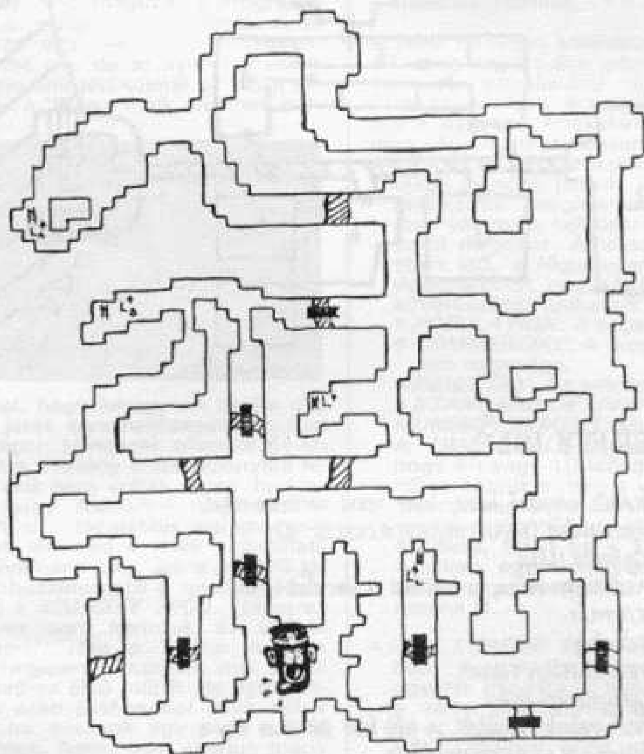
ÁLTALÁNOS JELÖLÉSEK:

(vonal és keresztben két vonás): ajtó
(vonal és rajta egy ">" jel): egérlyuk (Sherry tud ezeken bemenni!)
(rácsozott téglalap): híd
(létra): létra
H: lakóház
W: őrhely
K: láda
T: láda, szekrény
L: létra, a mellete lévő nyíl azt mutatja, hogy milyen irányba (fel/le) juthatunk rajta; a számozás és jelek már magától értetődőek...
C: kristálygömb. "Mágikus szemek"; ezekkel lehet kuksizni elég nagy távolságban, csak az égtáj szerinti irányt kell megadni.
Z: varázsital
S: fiókos szekrény



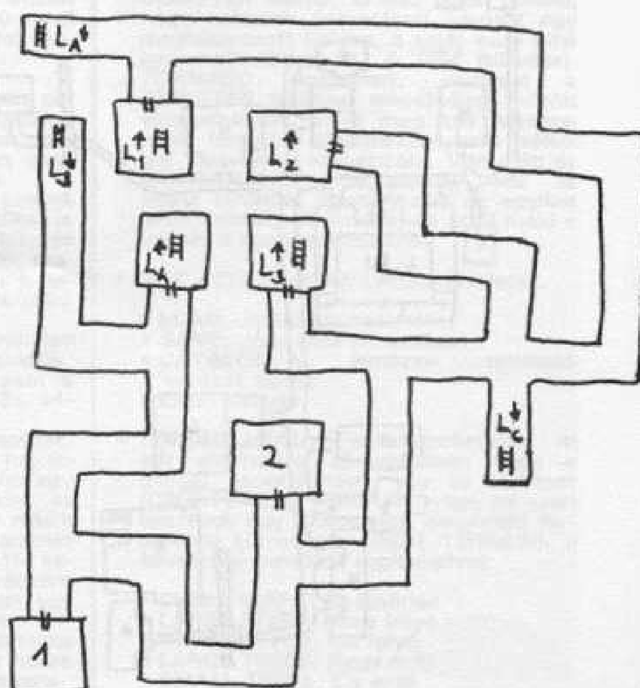
LORD BRITISH KASTÉLYA

1. Trónterem
2. Lord British szobája
3. Vendégszoba
4. Nystul mágus szobája
5. A trónterem előcsarnoka
6. Konyha (—**kajahegyek)**
7. Kajakamra (—**kaják...)**
8. Étterem
9. Hálóterem
10. Tartalékkamra (—**cuccok és felszerelések)**
11. Előudvar
12. Ágyú (—**lehet a "csoporttársakra" lövöldözni...)**
13. Teleszkóp
14. Felvonóhíd és a bejárati kapu vezérlője; az uralkodó kulcsával nyitható



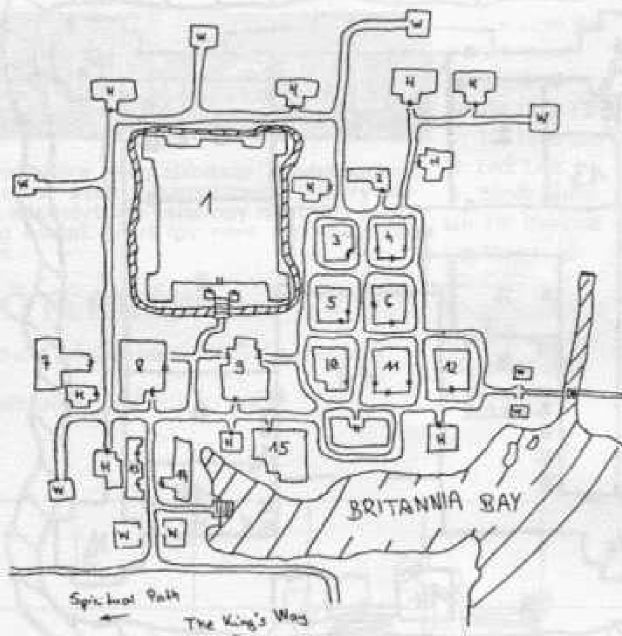
FÖLDALATTI SZINT 2.

SIR BEER bájos néger arca: szép kis harcok színhelye, mindenféle dögöket (**Trollok, Küklopszok, Fejnélküliek...**) lehet lecsapkodni némi pénzmag és stuffz fejében.



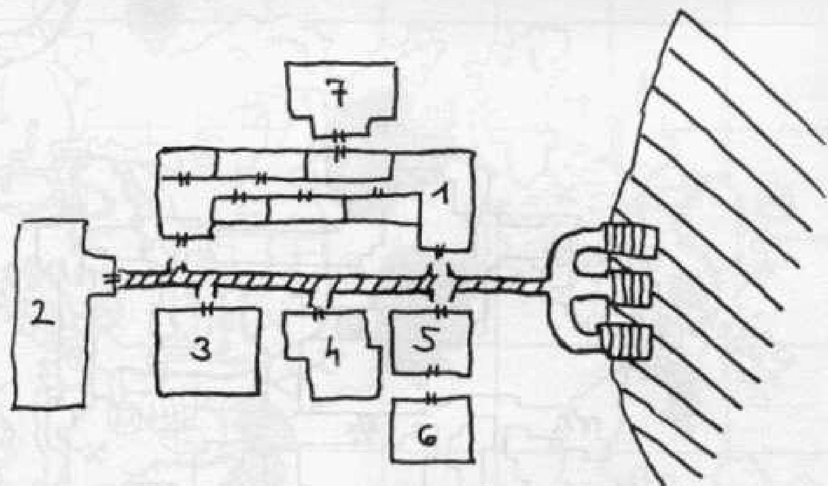
FÖLDALATTI SZINT 1.

1. Daros, a koldus szállása (—**van egy patkánya is! Hasonlítunk; én is eliszom a pénzem és van egy dögöm...)**
2. Létra, ami egy aknába vezet...



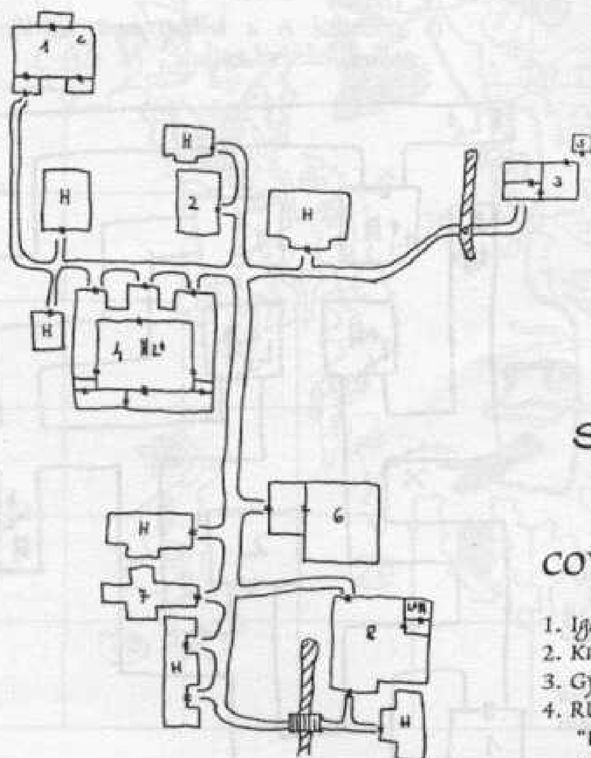
NAGY-BRITANNIA

1. Lord British kastélya
2. Gyógyító Ház
3. Fegyverüzlet
4. Pék
5. Szabó
6. Fegyverüzlet, ahol nyilat és számszeríjat lehet venni
7. Patkóló-cégér
8. Múzeum és koncertterem
9. Közigazgatási (út) épület és váltóüzlet (pénzváltóhely)
10. Céh
11. Fegyverüzlet
12. "Kék Vadkan" kocsma
13. Istálló, "töltelékkel"; vagyis lovakkal és a hozzájuk tartozó árussal (—ki is jön egy kis "sapkás"-szakállas fazon...)
14. Hajókat lehet itt venni
15. Vendégfogadó



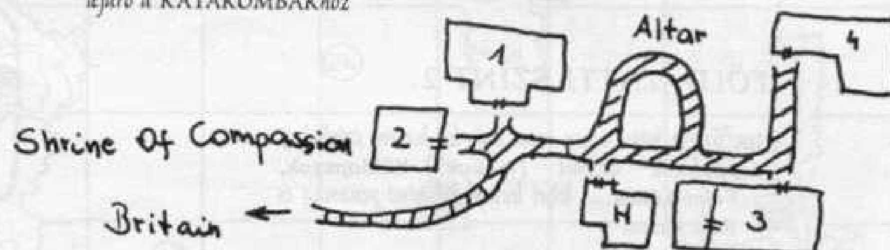
BUCCANEER'S DEN

1. Vendéglő
2. Fegyverüzlet
3. Bárdok háza
4. Lakóház
5. Hajóépítő
6. Tartalék szín
7. Tolvajok Titkos Céhe



VERITY ISLE

1. XAIO mágusnő háza, lehet venni varázsla-tokat, összetevőket (MANDRAKE ROOTS), stb.
2. Gyógyító Háza
3. Asztrológus Háza, szekszánst és lencséket csinál
4. Könyvtár
5. Teleszkóp
6. PENUMBRA Háza
7. Igazgatósági épület
8. "Kék Palack" vendéglő. A jobb felső szobában van a lejáró a KATAKOMBÁKhoz



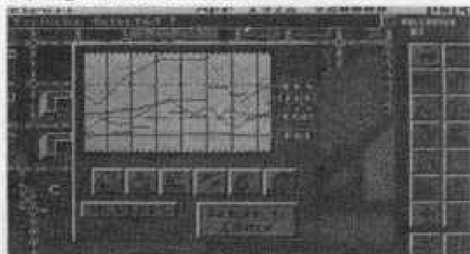
COVE

1. Igazgatósági épület
2. Kút
3. Gyógyító Ház, itt ta-lálható Ritter Lovag
4. RUDYOM háza, lehet varázslatokat venni (pl. a "PICKPOCKET"-et), összetevőket, varázskönyvet...

▪ *Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)*

SIM CITY

Az **Infogrames** követte el az azóta már óriásivá nőtt sorozat első részét, a ***SIM CITY*** c. programot, először AMIGA-ra:



Senki sem hitte volna, hogy lesz C64-es verzió, mégis lett. Sajnos, ami azt illeti, nem erőltették meg magukat a programozók, amikor a *'kistestvér'*-re átírták. A játék mindössze egy file, ami önmagában még nem lenne baj, de az ilyen bonyolultságú és színvonalú játékoknál ez azzal jár, hogy a kivitel a '80-as évek elejének hangulatát idézi:



Továbbá azzal, hogy kihagynak belőle egy csomó — a játék élvezhetőségét nagyban növelő — dolgot. Mindezek ellenére 64-en cool a program, néhány órára bizonyára leköti azokat, akik nem voltak olyan 'balszerencsések', hogy AMIGA-n is játszottak már vele... PC-n — legalábbis mai szemmel — ugyancsak elmarad a játék színvonala attól, amit elvárnánk tőle, ám a *MAXIS* jóvoltából már hozzáférhető a továbbfejlesztett változat, a ***SIM CITY 2000***. Ebben az összeállításban sort kerítünk ez utóbbi program ismertetésére is. Tudjuk, hogy a CoV eddig megjelent részeiben már többször is volt szó az első műről, de úgy gondoltuk, hogy ezen *SIM*-csokor csak akkor lehet teljes, ha adózunk egy picit a ***SIM CITY*** emlékének. Nem, nem akarjuk máris eltemetni az első bútordarabot, de a következőkben ismertetésre kerülő 3 *SIM* program közül csak ez jelent meg C64-re és Amigára is a PC mellett, míg a másik kettő egyelőre, és valószínűleg végérvényesen is csak PC-n látott napvilágot. Lássuk tehát:

Irányítás

Bejelentkezés és egy tíz másodperces várakozás után felül egy nagy térképet, alul egy csomó ikont láthatunk. Az ikonok között a **kurzor**billentyűkkel mozoghatunk, a '**RETURN**' a kiválasztás. A felső részen van egy négyszögletű kurzor, amit a joy-jal irányíthatunk, és az aktuális kinagyítandó térképrészletet jelöli. Tűzgomb hatására mindig ez a terület jelenik meg, elengedve máris visszalépünk a főmenübe. Ugyancsak ez történik, ha az építkezés ikont választjuk, viszont ekkor már új ikonsort is kapunk, de erről majd később. Legalul van még egy parancssor, ahol az éppen aktuális ikon nevét láthatjuk (így is fogunk hivatkozni rájuk).

FŐMENÜ

Az első kilenc ikon csak információszerzésre szolgál. Ezeket nem is kell kiválasztanunk a '**RETURN**'-nel, egyszerűen csak rájuk megyünk az ikonkurzorral, és máris láthatjuk az eredményt a nagytérképen. A következő ikonokat találhatjuk itt (sorrendben balról-jobbra):

- *ROAD MAP*: Úthálózat.
- *POWER MAP*: Elektromos vezetékek.
- *WATER MAP*: Csatornák, folyók.
- *CITY MAP*: Várostérkép.
- *POPULATION DENSITY*: Népsűrűség.
- *TRAFFIC DENSITY*: Forgalom mértéke.
- *POLLUTION INDEX*: A levegőszennyezés mértéke.
- *LAND VALUE*: A térség értéktérképe.
- *RATE OF GROWHT*: A népesség növekedésének mértéke.

A felső térképen különböző színekben jelenik meg az aktuális információ, melyet a baloldali színskáláról tudunk leolvasni, majd azonosítani. A színek alulról felfelé az egyre nagyobb értékeket jelölik. Ezekután még négy ikont találhatunk:

- *GRAPH SCREEN*: Grafikonok. Ide belépve újabb menübe jutunk, melyből választva grafikonos megjelenítésben tudhatunk meg városunk fejlődési és lakossági adatairól dolgokat. A vízszintes tengely az eltelt idő, a függőleges pedig az adott dolog értékét, nagyságát szimbolizálja. A következőket tudhatjuk meg:
  - *POPULATION*: A népesség nagysága.
  - *COMMERCIAL*: A kereskedelmi forgalom nagysága.
  - *INDUSTRY*: Az ipar fejlettsége.
  - *STANDARD OF LIVING*: Életszínvonal.
  - *UNEMPLOYMENT*: Munkanélküliség.

  A *TIME SCALE*-ben azt állíthatjuk be, hogy 40 vagy 10 időegységre visszamenőleg nézzük-e meg a változásokat. Természetesen a 10 évesnél a grafikon nagyobb felbontásban tájékoztat, mint a 40 éves, tehát ha a 10 évesnél éppen csökken egy adott dolog, a 40-esnél attól még emelkedhet. Az *EXIT*tel léphetünk ki.

- *EDIT SCREEN*: Építkezés. Általában ebben a menüben fogunk ténykedni, ugyanis mindent itt tudunk csinálni, amit a város alakításával kapcsolatban csak lehet. Az új menüsor balról jobbra:
  - *BULLDOZER*: Ezzel az ikonnal tudunk lebontani mindent, még az erdőket is (nesze nektek, Környezetvédők!), és ezzel egyenesíthetjük ki a folyók szakadozott partvidékét, hogy oda is lehessen építkezni. Ára területenként $1.
  - *ROADS*: Útépítés. Ha lehet, minden házat építsünk körbe, de ne 'beléjük' építsünk, mert a valóságban sem a házakban végződnek az utak. Ez $4-ba kerül.
  - *POWER LINES*: Elektromos vezetékek. Az erőművekből kell vezetni a házakba. A házak is vezetők, tehát ha egy házba áramot vezetünk (akkor az ráz...), és azt összekötjük egy másik házzal, akkor a másik is kap áramot (remélhetőleg érthető). Ára $4. Ha valamely épület — aminek egyébként kellene — nem kap áramot, azt egy villogó '**P**' betű jelzi a ház aljában.
  - *WATER*: Vízvezeték. Semmi értelme használni, nem emel semmit a házak fejlettségén (csak a lakók mosdatlanabbak, ha nincs...). Egyébként ez is $2.
  - *RESIDENTIAL ZONE*: Lakóépületek. 3x3-as területet foglalnak, és '**R**' betű van a közepükön. Itt fognak a városiak lakni. Előnyös, ha boltok vagy folyó mellé építjük. Egy építkezés $100-t emészt fel.
  - *COMMERCIAL ZONE*: Boltok, kereskedelmi épületek. Itt szórhatják el a lakók a pénzüket, ezenkívül munkahelyet is biztosít. Ez is 3x3-as területű, ez is $100-ba kerül, de a közepén egy '**C**' betű foglal helyet.
  - *INDUSTRIAL ZONE*: Ipari épületek. Szintén 3x3-as nagyságú, ugyancsak $100. A közepén viszont '**I**' betű van, és az emberek munkahelyét biztosítja, továbbá a kereskedelemnek gyártja a szükséges cikkeket. Mindezek mellett még ontja a szmogot, ezért a lakóházaktól távolabb építsük őket, és parkosítsuk be a környéküket.
  - *PARK*: 2x2-es területet elfoglaló növénycsoport, ami a légszennyezést csökkenti. $50 az ára.
  - *SEA PORT*: Kikötő. Építése után hajó fog vándorolni a vizeken. Nem árt vízpartra építeni, és kereskedelmi épületekkel körbeépíteni. 4x4-es területen, $1000-ért építik meg. Növeli a légszennyezést, elég rendesen.
  - *POWER PLANT*: Erőmű. indokoltnak látszik, hogy ezen Az áramot adja a városnak. 4x4-es területű, az ára pedig $2000.
  - *AIRPORT*: Repülőtér. Építése növeli a város forgalmát, és elkezdenek a légtérben röpködni a repülők. Jó, ha víz is van a környékén, továbbá kedvezően hat rá a kereskedelmi épületek közelsége. 4x4-es területű, az építkezés pedig $4000-t emészt fel. Igen érdekes módon ez nem növeli a szennyezést.

  Ezeket a dolgokat a '**RETURN**'-nel való kiválasztás után az éppen aktuális kurzorpozícióba rakosgathatjuk le a tűzgomb segítségével. A kurzor mindig akkora, amekkora az éppen aktuális építmény területe. Ha egy dolgot nem tudunk lerakni, az azért van, mert van 'alatta' valami, amit előzetesen még le kell bontani... Egy területre le lehet rakni utat és elektromos vezetéket is, csak akkor nem, ha az egyik éppen itt kanyarodik, vagy kereszteződik. Még van itt az *EDIT SCREEN*ben egy menü, ami a C-64-es változat, és íróinak szégyene: a *DISASTER MENU*. Ki lesz olyan bolond, hogy nehezen összetákolt városát egy meghatározott helyen, a saját keze által lerombolja (én...) ?!? A *FIRE* (tűzvész), *TORNADO* (szélvihar), valamint a *MONSTER* (szörny) lehetőségek között válogathatunk, majd meg kell határoznunk, hogy hol következzen be a 'véletlen' természeti katasztrófa. Van még az *EARTHQUAKE* (földrengés), ami az egész területet érinti. Azért az egyiket lehet valamire használni, de erről majd a végén, a tippeknél szólunk.

- *DISK ACCES MENU*: Lemezműveletek.
  - **LOAD**: Játékállás betöltése.
  - **SAVE**: Játékállás kimentése.
  - **CATALOG**: A lemezen található városok listája.
  - **EXIT**: Kilépés.

- *TERRAIN MENU*: Területszerkesztés. Itt két alternatíva áll előttünk: vagy a géppel generáltatunk egy új térképet (**CREATE NEW TERRAIN**), vagy mi szerkesztünk egy számunkra megfelelő természeti környezetet (**EDIT TERRAIN**), a következő menüsor segítségével:
  - **CLEAR MAP**: Térképtörlés
  - **LARGE RIVER**: Nagy folyó
  - **SMALL RIVER**: Kis folyó
  - **LARGE TREES**: Nagy erdő
  - **SMALL TREES**: Kis erdő

Az adott tereptárgyat a tűzgombbal rakhatjuk le a téglalap-kurzor bal felső sarkába. Folyamatosan is megrajzolhatjuk a terepet, mert a tüzet lenyomva tartva egymás mellé folyamatosan kerülnek vizek, erdők, és folyókat, erdőségeket alkotnak. Egyébként, ha kevés erdőt rakunk, a program egy idő után teleszórja térképünket vele (természetes szaporodás). Ne lepődjünk hát meg, ha nem pakoltunk erdőt, és mégis irtani kell a fákat.

Tippek:

- Városunkat építsük ki úgy, hogy a forgalom minél jobban szétterüljön.
- A legnagyobb forgalom a gyárak és a lakóépületek között van.
- A lakóházak-gyárak-üzletek aránya kb. 10:6:4 legyen.
- A területkihasználás szempontjából előnyös a 'kockaépítkezés'.
- Ne építsünk túl nagy ipari központokat, inkább építsük körül a várost, egyet-kettőt pedig rakjunk a többi épület közé.
- Egy cheat: Az *EDIT SCREEN* menüben bármikor lenyomva az '**F1**'-et, $4000-unk lesz (ha $5000 volt, akkor is!!!).
- A folyón ingyen építhetünk utakat és elektromos vezetékeket, kanyarodni és keresztezni viszont nem lehet.
- A természeti katasztrófák közül hasznos a tűz, ugyanis ezzel megoldhatjuk az utak kanyarodását/keresztezését a vizeken. Építsük meg az utat, majd azon a ponton, ahol a kereszteződést szeretnénk, csináljunk tűzvészt, majd a bulldózerrel bontsuk le. Ögy egy kis szigetecske keletkezik, amin már lehet kereszteződést csinálni.
- Első dolgunk egy erőmű építése legyen, vagy még inkább 2-3, de ne egy rakásra!
- Ha lehet, soha ne építsünk úgy két épületet, hogy összeérjenek.

Hát ennyi lenne. AMIGA-n meg PC-n van még tűzoltóság, rendőrség, adózás állítása, véletlenszerű természeti és nem természeti csapások (pl. lezuhan egy repülőgép, természetesen egyenesen rá a városra), meg még egy rakás dolog, természetesen jobb grafikával. Nyilvánvaló, hogy a 8*8-as változat ezeknek nem nagyon mehet a közelébe, de a C64-es stratégiák között mégis az elsők között említhető. Egyszerűen cool, érdemes kipróbálni. Szóval előre, ti polgármesterei a földnek!

▪ *SCORPIO*

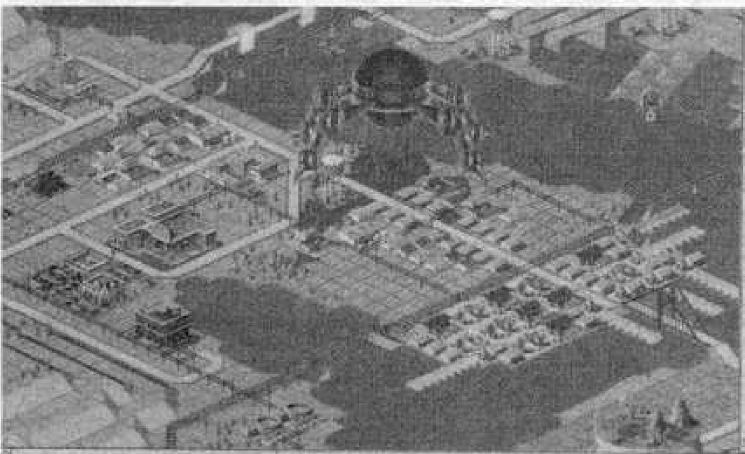
SIM CITY 2000

Megjelent hajdanán, úgy '89 körül egy ***SIMCITY*** nevű program, melyet PC-re az akkor még kevésbbé ismert ***Maxis*** software-ház készített el (azóta már megkedvel(het)tük őket nagyszerű ***SimAnt***, ***SimEarth***, ***SimLife***, ***SimFarm***, stb. programjaik által is). Mint újszerű stratégiai játék, egészen lenyűgözte a ***Pirates***, ***North & South*** etc. rajongókat. Elsősorban a PC-s verzió volt szuper, még ma is jónak mondott EGA, 640x350-es grafika, jó kezelhetőség. A játékban módszeresen fel kellett építeni egy várost, megtervezni a lakosság mindennapi életét, szabályozni az adókat (és természetesen szedni is őket). Mindez nagyon komoly és nehéz feladatnak tűnt — eddig. Mert nemrég, '93-ban megjelent a *SimCity 2000*! És sokkal komplikáltabb. Természetesen ez már csak PC-re van, pl. az SVGA grafika miatt, ami meglehetősen jó: teljes képernyős 640x480-as felbontás 256 színben! Itt már 3D szemszögben figyelhetjük városunk fejlődését **(vagy hanyatlását — CoVboy)** (bár ez néha elég zavaró, ui. a házak eltakarják a mögöttük levő területe(ke)t). Az "építőkockák" is nagyon sokat fejlődtek a *SimCity Classic* óta (a program így nevezi a régi verziót...). A fantasztikus FM zenét már AdLib-on is élvezhetjük (igaz, van PC-Speakerre is zene, de az szörnyen nevetséges...), a zörejek viszont már SB-t igényelnek. Nagy előny, hogy a ***SimCity Classic***-ból áthozhatjuk a már megépített városunkat — csak *.CTY-ből kell átnevezni *.SC2-re! (És ha áthoztuk, első dolgunk az legyen, hogy bevezetjük a vizet, ugyanis az eddig nem volt, most már van — nem beszélve ugyebár a fejlettebb hidakról, utakról, házakról, és egyéb építőelemekről.) Azonban ne higgyük, hogy minden csak előnyére változott. A 3D szemszög — mint azt már említettük — néha zavaró lehet, ideiglenesen sem lehet 2D perspektívára kapcsolni, és akkor még nem is szóltunk pár (de tényleg csak pár!) feleslegesen túlbonyolított funkcióról.

A felújításban természetesen rengeteg "modern" dolgot bedobtak, ilyen az SVGA grafika, a hangkártyatámogatás, valamint a 7 MByte-os méret is...
Érdekesebbek azok az újítások, amelyek a játékon belül estek:

Új építőelemek: Hegyek, tavak, vízvezetékek, kulturális központok, polgármesteri ház, többféle híd, alagutak, földalatti, stb., oktatási intézmények, börtön, állatkert, tengerészet, nagyobb parkok, táblák.
Új katasztrófák: Hurrikán, felkelők.
Egyéb plusz lehetőségek: Újságok, szomszéd településekkel való összeköttetés, komplikáltabb — azaz még profibb — adóztatás **(Á'la BékeSIM City — CoVboy)**, jóval részletesebb grafikonok, statisztikák.
Először is érdemes áttekinteni a képernyőt és a kezelést (azért azok is olvassák el ezt, akik már elég jól ismerik a programot, mert találhatnak benne hasznos infókat):

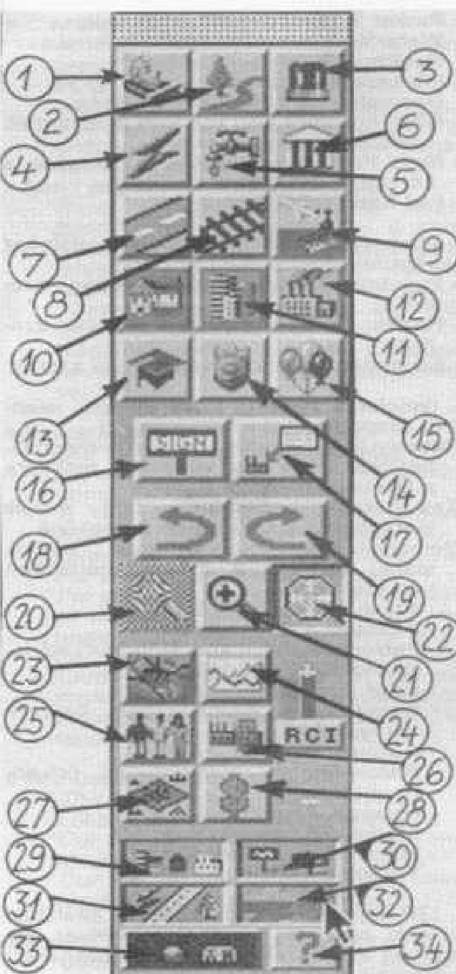
A menük:



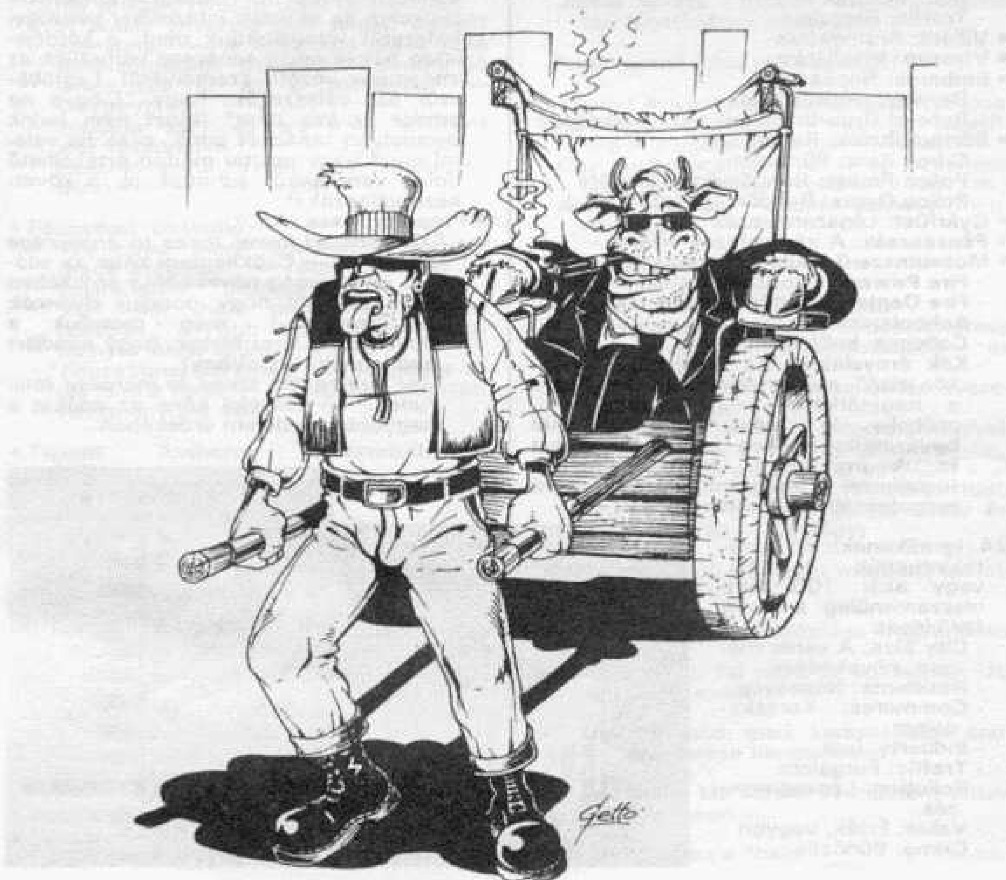
- **File**: Lemezművelet ek, egyértelmű.
- **Speed**: Sebesség.
  - **Pause**: Az!
  - **Turtle**: Lassú
  - **Llame**: Közepes
  - **Cheetach**: Gyors
- **Options**
  - **Auto Budget**: Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a program nem lőki minden évben elénk a pénzügyi táblázatot.
  - **Auto Goto**: Ha bekapcsoljuk, a program valamilyen esemény (tűz, áradás stb.) esetén rögtön a helyszínre ugrik.
  - **Sound Effect**: Hanghatások be/ki (min. SoundBlaster!).
  - **Music**: Zene be/ki.
- **Disasters**: Szerencsétlenségek, csapások
  - **Fire**: Tűzvész, a tűzoltóság odarendelésével lehet védekezni ellene.
  - **Flood**: Áradás, árvíz. Valamelyik városrészt elönti a víz, túl nagy kárt nem okoz.
  - **Air Crash**: Repülőszerencsétlenség. Rázuhan valamelyik városrészre, lerombol egy-két épületet, és megindul a tűz.
  - **Tornado**: Tornádó. Lerombolja az útjába kerülő épületeket.
  - **Earthquake**: Földrengés. Rengeteg épületet lerombol, tüzet okoz, tehát itt a tűzoltóságra is szükségünk van.
  - **Monster**: Szörny. Ez a katasztrófapont elég primitív, ugyanis egy négylábú, "transformer"-szörny kezdi pusztítani a várost — az alap-*SimCity*-ben legalább igazi, hús-vér szörny igyekezett károkat okozni **(De azért ez sem rossz, nagyobb, mint a város...)**.
  - **Hurricane**: Hurrikán, hatása hasonló a tornádóéhoz.
  - **Riots**: Felkelés **(Du. 5-kor — CoVboy)**. Az emberek összetömörülnek, és táblákkal járják az utakat. Ilyenkor nem kiáltani kell, hogy, *"Háhá, már megint ott sétálnak, de jó"*, hanem pár rendőrségi osztagot kell odaküldenünk (vagy a hadsereget, ha van).
  - **No disasters**: A katasztrófák esetőségének kikapcsolása.
- **Windows**: Ugyanezek megtalálhatók ikonok formájában lejjebb.
- **Newspaper**: Ez az egyik legérdekesebb része a ***SC2000***-nek, ugyanis itt belepillanthatunk a városban megjelenő újságokba — az benne a nagyszerű, hogy mindig mást írnak, sose fogjuk ugyanazt a cikket kétszer megtalálni. A címekre clickelve elolvashatjuk a bekezdést. Nem árt ezeket az írásokat figyelembe venni — ugyanis pl. ha arról írnak, hogy egy öreg ment az utcán, és szívrohamot kapott, akkor valószínűleg kevés a kórházunk... és nyilván nem kielégítő a rendőrség hatásköre sem, ha nyakra-főre csak bűntényekről szóló cikkeket kell olvasnunk. Egyébként ahogy növekszik a városunk, annyival több lesz a helyi lap is.

Az ikonok:
1. **(bulldózer)**

- **Demolish/Clear**: Romeltakarítás vagy épület lerombolása
- **Level Terrain**: Egy szintre hozás (aki nem érti, próbálja ki — ezzel az ikonnal rombolhat és építhet is) **(Én rombolok!!! - CoVboy)**.
- **Raise Terrain**: Hegy emelése
- **Lower Terrain**: Talajszint alá ásás
- **De-Zone**: Adott zóna teljes törlése — ez így nehezen érthető, íme egy példa: ha pl. van egy ipari területnek kijelölt rész, akkor ez visszaállítja eredeti üres, semleges talajnak.

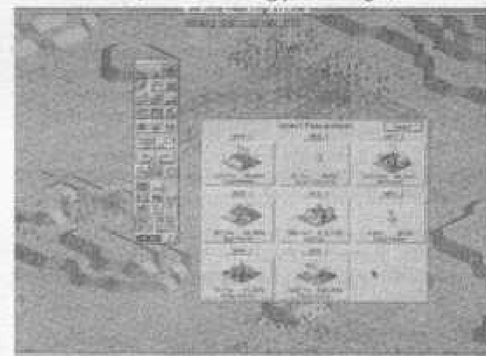


2. **(fa, folyó)**
- **Trees:** Erdő/fa létesítése, ahányszor egy helyre clickelünk ezzel, annyival sűrűbb lesz az erdő
- **Water:** Tó létesítése



3. **(sziréna):** Valami zűr esetén ezzel küldhetünk tűzoltósági/rendőrségi osztagokat (vagy a hadsereget, ha van, az mindenre jó) a helyszínre.

4. **(villám)**
- **Power Lines:** Villanypózna létesítése, áramellátást biztosít
- **Power Plant:** Villamos erőmű létesítése, több típusa van:
  - **Coal Power** (200 Mw): Szénnel működő (olcsó, viszont szennyező)
  - **HydroElectric** (20 Mw): Hidroelektrikus (tiszta, viszont sok kell belőle)
  - **Oil Power** (220 Mw): Olajjal működő (tisztább a szénnél)
  - **Gas Power** (50 Mw): Gázzal működő (sokkal tisztább a szénnél, viszont drága)
  - **Nuclear** (500 Mw): Nukleáris (nagyon nagy veszélyt jelent leégés esetén)
  - **Wind Power** (4 Mw): Szélenergiával működő (tiszta, és elég megbízható - viszont sok kell belőle)
  - **Solar Power** (50 Mw): Napenergiával működő — napelem (olcsó, viszont nem teljesen megbízható)
  - **Microwave** (1600 Mw): A jövő erőműve (tűz esetén veszélyes lehet a sugárzása miatt)
  - **Fusion** (2500 Mw): fúziós (tiszta, megbízható, viszont nagyon drága)



5. **(vízcsap)**
- **Pipes:** Vízvezeték építése
- **Water Pump:** Vízpumpa építése
- **Water Tower:** Víztorony építése
- **Treatment:** Szennyvíztisztító építése
- **Desalinization:** Sótalanító építése (tenger esetére)

6. **(múzeumszerű épület)**
- **Braun Llama Dome:** Ez valami kulturális központ, vagy templomszerűség
- **Mayor's House:** Saját házunk megépítése
  - **Arcologies:** Ez egyfajta modern "óvóhely", főleg az U.S.A.-ban honos: egy hatalmas földrengés-, tűz-, víz-, és sugárzásbiztos építményről van szó. Minden megtalálható benne, ami a megélhetéshez szükséges **(Kaja, pia, nő? — CoVboy)**, + még szórakozási lehetőségeket is nyújt. Turisták számára látványosság is. Állandó jelleggel laknak benne, de szükség esetén még rengeteg helyet tudnak biztosítani a menekültek számára **(Ezt nem egészen értem, most bosnyák vagy erdélyi menekültekről van szó? — CoVboy).**
  - **Plymouth Arco**
  - **Forest Arco**
  - **Darco**
  - **Launch Arco**

  (Minél drágább az óvóhely - annál korszerűbb.)

7. **(út)**
- **Road:** Rendes betonút építése. Ugyanezzel tudunk folyóra hidat építeni:
  - **Causeway:** Egyszerű betonhíd
  - **Raising Bridge:** "Zsilipes" híd, hajók számára
  - **Suspension:** Közismert pilléres híd
- **Highway:** Országút építése
- **Tunnel:** Alagút építése
- **Bus depot:** Buszmegálló építése
- **Onramp:** felhajtó (autópályánál)

8. **(sínek)**
- **Rail:** Vasút építése (ezzel folyóra is tudunk építeni vasúti hidat, az lesz a **Rail Bridge**)
- **Subway:** Földalatti útvonal építése
- **Rail Depot:** Vasútállomás építése
- **Sub Station:** Földalatti-állomás építése
- **Sub <—> Rail:** A földalatti a felszínre jön

9. **(hajó, repülő)**
- **Seaport:** Kikötő létesítése (ez főleg az ipar számára fontos)
- **Airport:** Repülőtér létesítése

10. **(családi ház):** Telkek kijelölése.
- **Light Residental:** Kisebb házak számára
- **Dense Residental:** Nagyobb, lakótelepi házak számára

11. **(emeletes üzletház):** Üzletházak (munkahelyek) területének kijelölése.
- **Light Commerial:** Kisebb üzletházak, üzletek számára
- **Dense Commerial:** Nagyobb, több emeletes üzletházak számára



12. **(gyár):** Az ipar területének kijelölése.
- **Light Industral:** Kisebb ipari épületek számára
- **Dense Industral:** Egy kis logika szükségeltetik!

13. **(egyetemi fejfedő)**
- **School:** Iskola létesítése
- **College:** Kollégium létesítése
- **Library:** Könyvtár létesítése
- **Museum:** Múzeum létesítése

14. (jelvény)
- **Police:** Rendőrség létesítése
- **Fire Station:** Tűzoltóság létesítése
- **Hospital:** Kórház létesítése
- **Prison:** Börtön létesítése

15. (lufik)
- **Small park:** Park létesítése
- **Big park:** Nagyobb park létesítése
- **Zoo:** Állatkert létesítése
- **Stadium:** Sportstadion építése
- **Marina:** Tengerészet

16. **(Sign):** Segítségével egy táblát tehetünk ki valahova, természetesen az általunk meghatározott szöveggel **(Pl. "*A HQ szabadság miatt zárva*" — CoVboy).**

17. **(címke):** Ha ezt választjuk, az egérkurzor megváltozik, és ezután bárhová clickelünk, infót kapunk az adott épületről, területről, stb. Általában a következő adatokat kapjuk meg:
- **Zoned:** Besorolás, lehet lakótelek (**Res.**), kereskedelmi rész (**Com.**), vagy ipari (**Ind.**)
- **Altitude:** Ilyen mély, lábban mérve
- **Land Value:** Érték, dollárban
- **Crime:** Bűnözés mértéke (None / Low / Medium / High — Nincs / Alacsony / Közepes / Magas)
- **Pollution:** Légszennyezés mértéke (ld. fent)
- **Powered:** Áramellátás (Yes/No — Van/Nincs)
- **Watered:** Vízellátás (ld. fent)

Természetesen kaphatunk más adatokat is, pl.:
- **Víz**re clickelve: **Altitude:** Ilyen mély lábban mérve
- **Út**ra clickelve: **Traffic:** Ennyi autó megy el percenként az úton
- **Erőmű**re clickelve:
  - **Max. Output:** Max. teljesítmény MWatt-ban
  - **Running at x% of Capactity:** x%-ban van kihasználva
  - **Age (Max):** Itt azt tudhatjuk meg, hány éve üzemel, zárójelben pedig, hogy hány éves korában kell lecserélni (ha van elég pénzünk, a program ilyenkor automatikusan kicseréli)

- **Rendőrség**re clickelve:
  - **Officers:** Irodai alkalmazottak száma
  - **Crimes Reported:** Ennyi bűnüggyel foglalkoztak
  - **Arrest:** Ennyi bűnügyet oldottak meg
  - **Annual Cost:** Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása

- **Tűzoltóság**ra clickelve:
  - **Firefighters:** Tűzoltók száma
  - **Fire engines:** Tűzoltóautók/készülékek száma
  - **Response time:** A tűzoltóság átlagos reflexideje vész esetén
  - **Annual Cost:** Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása

- **Saját házunkra** clickelve **(Mayor's House):**
  - **Approval Rating:** A népek ennyi százalékban helyeslik munkánkat, no meg azt, hogy ideépítettük a házunkat
  - **Built in:** Ebben az évben készült
  - **Employees:** Alkalmazottak száma
  - **Doorstops:** ? **(Nálam ez a kulccsomó — CoVboy)**

- **Kórház**ra clickelve:
  - **Beds:** Kórházi ágyak száma
  - **Patients:** Betegek száma
  - **Doctors:** Orvosok, ápolók száma
  - **Grade:** Osztályszint; az intézmény színvonala: **A:** nagyon magas, **B:** magas, stb. **(F+** volt a legrosszabb, amit eddig láttunk)

- **Iskolá**ra clickelve:
  - **Capacity:** Elméleti tanulóbefogadóképesség
  - **Students:** Tanulók száma
  - **Teachers:** Tanárok száma
  - **Grade:** Osztályszint, mértékegysége ismeretlen
  - **Annual Cost:** Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása

- **Emlékszobor**ra clickelve:
  - **Height:** Magasság, lábban mérve
  - **Material:** Anyag, pl. Bronze
  - **Built in:** Ebben az évben állították fel
  - **Pigeons perched:** A madarak számára fenntartott ülőrudak száma(!)

- **Tengerészet**re clickelve: **Boats:** csónakok száma

- **Óvóhely**re clickelve:
  - **Desgin Capacity:** Tervezési kapacitás
  - **Residents:** befogadóképesség/ bentlakók száma
  - **Built in:** Ebben az évben építették
  - **Conditions:** Osztályszint, összefügg a bentlakók számával

- **Braun Llama Dome**-ra clickelve:
  - **Weddings:** Összeesketések száma
  - **Visitors:** Látogatók száma
  - **Sightings:** Látványosságok
  - **Complaints:** Panaszok száma
  - **Bungee Jumps:** Ez az a amerikaiak által "meghonosított" játék, amiben hidakról, vagy más magas építményekről ugrálnak le emberek gumikötéllel **(Byebye Siófok — Manuela)**

Csakúgy, mint az újságok esetében, nem árt figyelembe vennünk az adatokat, ha pl. egy kórházban több beteg van, mint ahány ágy, akkor senki sem fog megharagudni, ha építünk még pár épületet...

18., 19. **(nyilak):** A térkép forgatása

20., 21. **(nagyítók):** A térkép kicsinyítése/nagyítása

22. **(célkereszt):** Megegyezik a jobb egérgomb funkciójával — a térkép kijelölt pontja kerül a középpontba, így lehet mozogni a területen.

23. **(minitérkép)**
Funkciók felülről lefelé haladva:
- **Minitérkép:** Az alaptérkép
- **Út:** Uthálózat, összeköttetések
  - **Roads:** Betonutak
  - **Rail:** Vasutak
  - **Traffic:** Forgalom
- **Villám:** Áramellátás
- **Vízcsap:** Vízellátás
- **Emberek:** Népesség
  - **Density:** Népsűrűség
  - **Rate of Growth:** Népesség növekedése
- **Börtöntöltelék:** Rendőrség
  - **Crime Rate:** Bűnözés
  - **Police Power:** Rendőrség hatásköre
  - **Police Depts:** Rendőrségi épületek
- **Gyárfüst:** Légszennyezés
- **Pénzeszsák:** A városrészek értéke
- **Múzeumszerű épület:** Tűzoltóság
  - **Fire Power:** Tűzoltóság hatásköre
  - **Fire Depts:** Tűzoltósági épületek
  - **Schools:** iskolák
  - **Colleges:** kollégiumok
  - **Kék árnyalatok:** Az kistérkép "hatáskör-jelző" színárnyalatainak kivetítése a nagytérképre — aki nem érti, próbálja ki **(Jó módszer, majd bevezetjük, minden leírás elején azt fogjuk írni hogy "Nem értünk rá foglalkozni a programmal, jöjjetek rá magatoktól!" — CoVboy)**

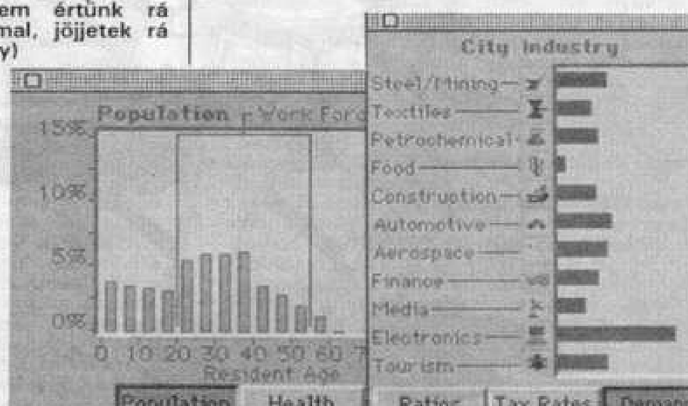
24. **(grafikonok):** Itt megtekinthetjük 1, 10, vagy akár 100 évre visszamenőleg a város fejlődését:
- **City Size:** A város mérete, növekedése
- **Residents:** Népesség
- **Commerce:** Kereskedelem
- **Indusrty:** Ipar
- **Traffic:** Forgalom
- **Pollution:** Légszennyezés
- **Value:** Érték, vagyon
- **Crime:** Bűnözés
- **Power %:** Erőforrások kihasználása
- **Water%:** Vízi erőforrások kihasználása
- **Health:** Egészség
- **Education:** Oktatás
- **Unemployment:** Munkanélküliség
- **GNP:** Egy főre jutó nemzeti össztermék (vehetjük színvonalnak is)
- **Nat'l Pop:** A népesség növekedése a környező falvakat is belevéve
- **Fed Rate:** Banki kamatláb

25. **(emberek):** Életkor szerinti adatokat kérhetünk le vele.
- **Population:** A népsűrűség életkor szerint
- **Health:** Egészségi állapot életkor szerint
- **Education:** Iskolázottság életkor szerint

26. **(emeletes házak):** Ezzel az ipar jelenlegi állapotát kérdezhetjük le.
Ratios - erre a gombra clickelve megnézhetjük, melyik ipari területen mekkora a termelés mértéke
Tax Rates - beállíthatjuk, hogy melyik iparágban milyen szinten termeljünk
Demand - itt megnézhetjük, melyik iparág termékeire milyen mértékben van szükség
- **Steel/Mining:** Bányászat
- **Textiles:** Szövetgyártás
- **Petrochemical:** Laboratóriumi kísérleti eszközök gyártása
- **Food:** Élelmiszergyártás
- **Construction:** Munkagépek, haszonjárművek gyártása
- **Automobile:** Autógyártás
- **Aerospace:** Repülőgép- és űrhajógyártás
- **Finance:** Államháztartás
- **Media:** Alkatrészgyártás (?)
- **Electronics:** Elektronika
- **Tourism:** Turizmus

27. **(3D lapok):** A szomszédos, általában kisebb települések elhelyezkedését (és egyben az összeköttetési lehetőségeket) nézhetjük meg vele.

28. **(dollárjel):** Erre az ikonra clickelve megnézhetjük az egyébként minden év elején megjelenő pénzügyi táblázatot. Az egyik legfontosabb funkciója, hogy itt beállíthatjuk az egyes intézmények támogatásának mértékét (0-100%). A könyvekre clickelve az aktuális intézmény pénzügyi helyzetét vizsgálhatjuk meg, a kérdőjelekre bökve pedig tanácsot kérhetünk az intézmény vezető személyétől. Legtöbbször azt válaszolják, hogy "*I have no advice at this time*" (Most nem tudok semmilyen tanácsot adni), csak ha valami gond vagy pozitív módon értékelhető dolog van, akkor adhatják pl. a következő válaszokat:
- **Property taxes (Adók):**
  - "*You should lower taxes to encourage growth.*" — Csökkenteni kéne az adókat a népesség növekedése érdekében **(Hááát? Attól, hogy mondjuk elvenném a Danubius-t, meg mondjuk a Juventus-t, nem biztos, hogy mindjárt apa lennék — CoVboy)**
  - "*Let's raise the taxes to increase total funds.*" — Növelni kéne az adókat a nagyobb jövedelem érdekében.



- **City ordinances (Rendeletek):**
  - *"A neighborhood watch program would take a bite out of crime."* — Le kéne lesni a szomszédos falvak/városok rendőrségi módszereit.
  - *"The people are asking for a pollution ordinances."* — Az emberek panaszkodnak a légszennyezésre.
- **Bond payments (Adóssági ügyek):**
  - *"Rates are good right now. Float a bond to take advantage."* - A kamat mértéke most nem túl nagy, érdemes felvenni kölcsönt. Vegyen föl kölcsönt.
  - *"These outstanding bonds are killing us. Raise taxes to pay them off."* — Megölnek minket a felvett kölcsönök, növelje az adót, hogy visszafizethesse.

- **Police Department (Rendőrség):**
  - *"Our crime rate is comparable to the national average."* — A bűnözés szintje átlagos.
  - *"A neighborhood watch program would take a bite out of crime."* — Le kéne lesni a szomszédos falvak/városok rendőrségi módszereit.
  - *"I'm proud to report that crime is at an all time low."* — Büszke vagyok arra, hogy jelenthetem, a bűnözés szintje alacsony
  - *"Crime is on out of control. We need more police stations."* — Elvesztettük uralmunkat a bűnözés felett. Több rendőrségre van szükségünk.

- **Fire Department (Tűzoltóság):**
  - *"This city needs more firemen."* — Több tűzoltóságra van szükségünk.
  - *"Our fire response is adequate."* — A tűzoltóság hatásköre kielégítő.
  - *"Our fire response is excellent."* — A tűzoltóság hatásköre kimagasló.

- **Health & Welfare (Egészségügy és jólét):**
  - *"General CPR training will assuredly save lives."* — Fejlettebb kórházi technika biztosan több életet mentene meg. **(Nem lehet szó szerint lefordítani!)**
  - *"While expensive, Free Clinics make you popular."* — Az ingyenklinikák, bár drágák, népszerűbbé tennék Önt.
  - *"A public smoking ban would benefit everyone."* — A nyilvános dohányzás megszüntetése mindenki számára jó lenne **(És ki az a mindenki? — CoVboy)**.
  - *"Hospital services are trim, efficient and responsive."* — Az egészségügyi intézményeink tiszták, hatékonyak, és bárki számára elérhetőek.

- **Education (Oktatás):**
  - *"We need more adequately funded grade schools."* — Több általános iskolára lenne szükségünk.
  - *"We need more adequately funded colleges."* - Több felsőoktatási intézményre lenne szükségünk.
  - *"Educational services are adequate to our city's need."* — Elegendő oktatási intézményünk van.

- **Transit Authority (Összekötettés, úthálózat):**
  - *"We need more roads."* — Több útra van szükségünk.
  - *"We have too many roads. Remove some to save on maintenance."* — Túl sok az út. Romboljon le egyes szakaszokat a fenntartási költségek csökkentésének érdekében.
  - *"YOU CAN'T CUT BACK ON FUNDING! YOU WILL REGRET THIS!"* — NEM SZÜNTETHETI MEG A TÁMOGATÁSUNKAT! EZT MÉG MEG FOGJA BÁNNI!

A '**Property Taxes**'-nél állíthajuk be az adó mértékét, akár részekre is bontva:

- **Res%**: Lakókra kivetett adó
- **Com%**: Kereskedelemre kivetett adó
- **Ind%**: Iparra kivetett adó.



A '**Bond payments**'-nél vehetünk fel kölcsönt (**Issue Bond**), vagy éppen visszafizethetünk (**Repay Bonds**), esetleg megnézhetjük adósságainkat (**Show Bonds**).
A '**City Ordinances**'-nél (a könyvre clickelve), egy táblázatot láthatunk, ahol különböző rendeleteket hozhatunk:

Finance (Finanszírozás)

1% Sales Tax - 1%-os forgalmi adó bevezetése (mint Magyarországon az ÁFA)
1% Income Tax - 1%-os jövedelemadó bevezetése (mint Magyarországon az SZJA)
Legalized Gambling - szerencsejátékok legalizálása
Parking Fines - parkolási díj bevezetése

Education (Oktatás és Nevelés)

Pro-Reading Campaign - a kisiskolások számára kampány, hogy mindegyikük tökéletesen olvasson
Anti-Drug Campaign - drogellenes kampány
CPR training - Cépéer tréning...
Neighboorhood Watch - a szomszédos falvaktól/városoktól módszerellesési program **(hát ez meg hogy kerül ide???)**

Safety & Health (Egészségügy és Biztonság)

Volunteer Fire Dept. - önkéntes tűzoltók toborzása és felvétele
Public Smoking Ban - a nyilvános dohányzás beszüntetése
Free Clinics - ingyenklinikák létesítése
Junior Sports - fiatalok számára sportolási lehetőségek megadása

Promotional (Más előrelépések)

Tourist Advertising - turizmus beindítása
Business Advertising - hirdetési lehetőségek megadása az üzleti életben
City Beautification - a város szépítése (kevesebb szemét, rekonstruálás, stb.)
Annual Carnival - évente karnevál megrendezése

Other (Egyéb)

Energy Conservation - energiapocsékolás beszüntetése (pontosabban takarékoskodás az energiával)
Nuclear Free Zone - atommentes övezetek létesítése
Homeless Shelters - menedékhelyek létesítése otthontalanok számára
Pollution Controls - légszennyezés-szabályzás (pl. a gyárak tetejére "füstszűrő" stb.) **(Te atya-gatya, akkor én gyárat szívok — CoVBoy)**

29. (**házak**) csak a kijelölt mezőket láthatjuk ideiglenesen
30. (**táblák**) táblák eltüntetése ideiglenesen
31. (**pózna, út, fa**) csak az épületeket láthatjuk ideiglenesen
32. (**mezők**) lakó, ipari, kereskedelmi épületek eltüntetése ideiglenesen
33. (**különféle kis ábrák**) ez mindent eltüntet ideiglenesen
34. (**kérdőjel**) ez a "help"

A játék menete

A játék menete tulajdonképpen ugyanaz, mint az alap-***SimCity***nél, csak valamivel nehezebb és bonyolultabb. Első lépés az áramszolgáltató erőmű megépítése — lehetőleg gazdaságos és káros hatásokat nélkülöző erőművet építsünk, pl. nap-, vagy szélenergiával működőt. (Azt ugye említenünk sem kell, mekkora veszélyt jelenthet pl. egy leégő nuklerális erőmű?) Ezután telepítsünk lakó, ipari, és kereskedelmi területeket egymás mellé, egyelőre csak kisebb épületek számára (**Light Residental, Commerial, Industral**). A területeket természetesen hálózzuk be árammal (de ne feledkezzünk meg arról, hogy a póznákat össze kell kötni az erőművel is!). Az áram mellett nagyon fontos dolog a víz, ezt is vezessük be: tegyünk sok-sok vízpumpát (lehetőleg) állóvíz mellé (ott hatásosabban működnek, mint pl. folyónál), és építsük meg a földalatti csatornarendszert (ha lehet, már most, a játék kezdetén hálózuk be az EGÉSZ területet, nem kerül túl sokba). Ha nem ér el mindenhova a víz (tehát áll a csatornában, nem folyik), akkor kevés a vízpumpa. Előfordulhat az is, hogy egy terület hol kap vizet, hol nem (ilyenkor (és persze állandó vízhiány esetén is) a "**Query Tool**" nevű téglalapban a "*Water Shortage Reported*" üzenetet kapjuk) — ebben az esetben is több vízpumpát kell létesíteni. A program fekete színnel jelzi a vízhiányban szenvedő területeket (ez persze csak akkor látszik, ha a föld alatti csatornákat építjük). Az egyéb vízzel kapcsolatos építmények (víztorony stb.) egyelőre nem lényegesek. Ha megoldottuk az áram-, vízellátást, hamarosan megjelennek az első lakóházak (ha mégsem jelennének meg, akkor pár nagyobb üzletházat is létesítsünk /**Dense Commerial**). Semmiképpen ne feledkezzünk meg a hasznos közterületekről sem, az utakról, parkokról. A parkok csökkentik a lakók panaszait a légszennyezzésel kapcsolatban, az úthiány vagy úttöbblet pedig sokszor oka annak, hogy nem hajlandó beépülni város. Rendkívül fontos intézmény a rendőrség, a tűzoltóság és a kórház. Telepítsünk belőlük sokat, és MINDIG ellenőrizzük hatáskörüket. A rendőrség és a tűzoltóság hatáskörét a "minitérképen" (23. ikon), a kórházakét pedig a "vizsgálócímkével" (17. ikon) ellenőrizhetjük a korábban leírt adatok alapján (pl. ha több betegük van mint ágyuk, akkor valószínűleg kevés a kórház). Természetesen az egyes intézmények vezetői is szolgálhatnak hasznos tanácsokkal (ezeket is MINDIG ellenőrizzük). Kezdetben legyen alacsony az adó mértéke (pl. 4 %), hogy hamar beépüljenek a telkek (majd később vissza lehet emelni pl. 7-8 %-ra). Építsünk oktatási intézményeket - elemi iskolát és kollégiumot egyaránt. Ne feledjük: sokkal több profitot hoz egy tökéletesen működő kisváros, mint egy romos, lepusztult nagyváros. Később gondoskodhatunk a nép kultúrális szórakoztatásáról; építhetünk múzeumokat, könyvtárakat, állatkerteket, sportstadionokat stb. Ha kifogyunk a pénzből, vehetünk fel kölcsönt (28. ikon, "**Bond Payments**"), de vigyázzunk, NAGYON nehéz lesz később visszafizetni!
Ha azt látjuk, hogy egy városrész nagyon lepusztult (omladoznak az épületek stb.), akkor a következőket tehetjük a felvirágoztaytás érdekében:

- nézzük meg hogy egyáltalán van-e elég áram és víz
- lehet hogy kevés az ipari és/vagy kereskedelmi terület
- ha közel van a térkép széléhez a terület, kössük össze a szomszédos várossal/faluval (csak ki kell "húzni" a térkép szélére az utat, vasutat, földalattit stb.), hátha ez felvidítja a lakókat (bár kemény 1000 dollárunkba kerül)
- telepítsünk parkokat (sokat!)
- cseréljük le az esetleges légszennyező erőműveket modernebb típusokra
- ha kevés az út, építsünk többet
- vigyázzunk, hogy megfelelő legyen a zónák aránya (pl. ne harminc légszennyező épület között legyen két ház)

Ha valamelyik városrész nem kap áramot, pedig be van kötve, akkor új erőművet kell létesítenünk, mert a régi nem tud elegendő villamos energiát biztosítani. Ha a nép nem túl elégedett (vagyis ha azt olvashatjuk az újságokban, hogy *Major Rated x %*, és ez az x 70 alatt van), akkor hozzunk a lakosok számára kedvező rendeleteket a pénzügyi táblázatnál található **"City Ordinances"**-en belül (28. ikon).



Az újságokat olvasva kiderülnek a főbb problémák:

- **unemployent** (munkanélküliség): több kereskedelmi területet kell kijelölnünk
- **traffic** (túl nagy forgalom): építsünk több utat, ha nincs hely, akkor földalattit
- **taxes** (túl magas adó): na, ilyenkor vajon mit lehet tenni?
- **pollute** (légszennyezés): hozzunk légszennyezés-korlátozási rendeletet (28. ikon, a **"City Ordinances"**-en belül)
- **educate** (túl alacsony szintű oktatás): építsünk több iskolát és kollégiumot
- **crime** (bűnözés): terjesszük a rendőrség hatáskörét
- **water shortage** (vízhiány): sürgősen vizsgáljuk meg a vízvezetékeket

Ha valamelyik probléma mértéke 15% felé csúszik, sürgősen orvosoljuk!

A **"Centering Tool"** téglalapban általában a következő üzeneteket kaphatjuk:

- *Water Shortage Reported*: vízhiány, erről már volt szó
- *Citizen Demand Road & Rail*: sürgősen építeni kell autóutakat és vasutakat
- *Citizen Demands School*: sokkal több iskolára van szükség!
- *Industry Demands Seaport*: sürgősen szükség van kikötő(k)re
- *Hurricane Warning*: hurrikán közeleg!
- *Power Plant Needed*: sürgősen szükség van egy új erőműre

Nagyon fontos: Természetesen nem csak a leírtak alapján lehet megoldani a problémákat, hanem a rendeletek is nagyon sokat segítenek!

A lapokat is GYAKRAN nézegessük!

Ha mindezeket az "alap"-dolgokat végigpróbálgattuk, akkor már egy elég jól működő kisvárosunk van. Ilyenkor építhetünk speciálisabb dolgokat is (már ha van pénzünk rá!), mint pl. óvóhelyek, repülőtér (Vigyázat! Ezt nem szabad magas épületek közelébe tenni, mert a gépeknek kell "felszállási hely", és ilyenkor könnyen belemehetnek a házakba), tengerészet, Braun Llama Dome, Mayor's House, börtön stb. Nem szabad megfeledkezni a lakók közérzetéről és az életszínvonal fejlesztéséről sem — az minimum, hogy az intézményvezetőknek ne legyenek gondjaik, panaszaik. Ha lehet, hozzunk minél hasznos több rendeletet. Továbbá NAGYON fontos, hogy az egyes intézmények támogatása mindig a **MAXIMUMON** (100%-on) legyen, kivéve ha pénzügyi válságban vagyunk.

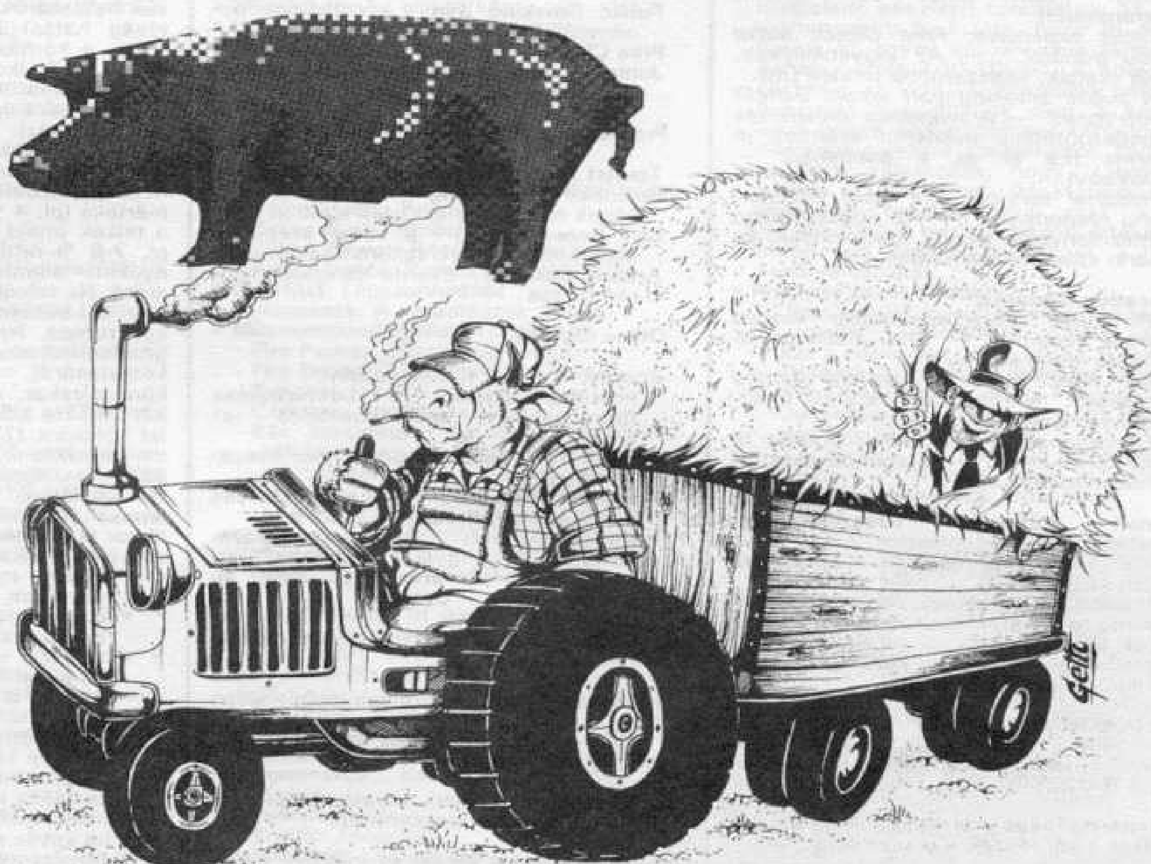
Idővel, ha már eléggé megnövekedett a városunk (kb. 60000 főre), akkor a program ajánlatot tesz katonai repülőtér/kikötő létesítésére. Ha lehet, fogadjuk el, a kockázat "mindössze" egy kis zendülés a nép részéről, amit "pillanatok" alatt le lehet verni. **(Hurrá! Csak így tovább! Hát kit érdekel, mi a nép véleménye?! - CoVboy)** A hadsereg szinte mindenre jó, betöltheti a tűzoltóság és a rendőrség szerepét, sőt, még savas esők esetén is jó szolgálatot tehet. Hacsak nem kapcsoltuk ki, minden év januárjában megjelenik az egyébként a 28. ikonnal előhívható pénzügyi táblázat. Ha máskor nem, hát legalább ilyenkor tekintsük át jó alaposan.

Végezetül szólnunk kell a játék konfigurációs igényéről. A grafikához — mint már említettük — egy 512K-s SVGA kártya kell. A program mintegy húszféle adaptert ismer, **(Cseng 4000? — CoVboy) (Bruhahaha!! — 1.0)** persze akinek ritka kártyája van, annak sem kell aggódnia, mivel vannak átfedések (pl. egy mezei Trident 8900CL-en a program ragyogóan futott — VESA SVGA módban!). A legégetőbb probléma azonban az egérkezelés, ugyanis a program nem fogad el bármilyen driver-t (mouse nélkül meg nem megy...). Ha egyszerű gmouse.com-ot próbálunk meg használni, akkor hajlandó lesz futni a játék — viszont az egérkurzor kb. 30 pixelenként fog mozogni, márpedig ez az apró ikonok esetében meglehetősen nagy hátrány. Létezik egy allmouse.exe nevű file, annak segítségével szinte az összes típusú egér nagyszerűen működik. A programmal nem működnek együtt: *dmouse.com, imouse.com, fmouse.com*, viszont eredeti *Microsoft* és *Logitech* driver tökéletesen megfelel.

Hát ennyit tudtunk összehordani a ***SimCity 2000***-ről, és ez pont elég ahhoz, hogy mindenki tudjon játszani ezzel a nagyszerű játékkal (valószínűleg a *Scenario Disk*-re még vissza fogunk térni valamelyik TökösMákosban). Bár a leírást igyekeztünk úgy elkészíteni, hogy még egy ***SimCity*** témában teljesen járatlan egyén is tudjon vele játszani, azért feltételezünk némi "alaptudás"-t... Végezetül egy ***HATALMAS*** thagx **Csűrös Ádám**nak, pontosabban, **CSŰRÖS ÁDÁM**nak, aki lektorálta és szakértette ezt a leírást, és aki nélkül biztos, hogy sosem készült volna el.

▪ *NAFA*

SIM FARM



No, aggyisten!... Hm, ez lehet hogy a játék káros hatása, mindenesetre az biztos, hogy kicsit sok időt sikerült vele tölteni **(Szim-Szim-Szimááádlak - CoVboy)**... Jó, tudom, hogy nem túl szerencsés a téma, hiszen az átlagos, számítógéppel rendelkező **(Milyen az az átlagos számítógép? ‡ CoVboy)** úriember kb. 3-4 évenként kerül kapcsolatba a mezőgazdasággal

(ebben benne van az is amikor elhajtunk kocsival egy búzatábla mellett), akkor is általában rendkívül pozitív hatások érik a felfedezőt, amelyeknek a betetőzése rendszerint az, hogy dühösen konstatáljuk egy kiadós adag lócitrom jelenlétét vadonatúj *Martens*-ünkön (roszabb esetben mezítláb voltunk). Ennek ellenére a játék jó, hiszen ugyanúgy nehéz, mint a többi *Maxis* termék, és legalább van benne némi oktató célzat is (már ha tudunk angolul).

Betöltéskor a következő menü tárul elénk:

Select a region: Terület választása. Ha az Amerika-térképen a sárga négyszögeket választjuk, egy-egy scenariot kapunk, egyéb helyszineken a nulláról indulunk.

A háron mutató:

Rainfall: eső mennyisége;
temperature: átlaghőmérséklet;ú
wind speed: szélerősség.

Ezek az adatok nagyon fontosak, mivel kihatással vannak a termelhető fajokra, és a gazdálkodás módjára is.

Use this region: az aktuális terület kiválasztása.

Design your own: Ha nem akarunk Amerikában szerencsétlenkedni, híven emulálhatjuk mucsajröcsögei távoli rokonunk fődjit. Itt be lehet állítani az éghajlatot is. A két kapcsolóval (*river, lake*) folyót ill. tavat rakhatunk a térképre, ha pedig nem tetszik a terület, a **Generate World** kapcsolóval újragenerálhatjuk. A két betű **(H,T)** a farmot és a várost jelölik. Lehetőleg minél közelebb legyenek egymáshoz!

A főmenüben van még két másik pont is, a **Load saved game** jelentésére nem jöttünk rá, a **quit** pedig szerintünk kicsit korai.

Kezdésnél a **Sim**-szériában megszokott menüdzsumbuj tűnik fel, amelyekre clickelgetve újabb, nagyobb menük bukkannak fel. Ezek:

BUY: Vásárlás. A kis ikonok felülről lefelé: gép-, vetőmag-, állat-, épület-, vegyszervásárlás.

Hogy mi is az, amit vehetünk:

GÉPEK:

Traktor: alapvető, kezdetben legalább egy kell, ez vontatja a többi eszköz nagy részét is. Ára 400$.

Plov: Ez a borona **(Tudjátok, az, ami a bírály fején van - CoVboy)**. Reménytelenül városiak kedvéért: ezzel szántunk. (A szántás müveletét nem ragozzuk, minden vetés előtt szükség van rá). Min 1 db. kell, ha nőtt a földterület, érdemes többet venni, ilyenkor azonban kell traktor is, mert az húzza. Ára 200$.

Planter: Ez ülteti a palántákat. Ezt is traktor húzza, ára 200$.

Sprayer: Permetező. Feltétlen kell, ez szórja ki a különféle vegyszereket. Jó, ha több van, ilyenkor gyorsan megbírközhatunk a hirtelen bajokkal. Ehhez is kell traktor, ára 200$.

Harvester: Kombájn. Ez, azonkívül, hogy egyes filmekben ezzel vagdosnak halálra negatív szereplőket, és a vér fröcsögve ömlik és... Szóval ez takarítja be a termést **(Gy.k. ubirájut urozsáj - CoVboy)**. Önjáró, de nem minden növényfajtát tud learatni (pl. ha epret, vagy almát termelünk, felesleges) Ára 400$. Egyébként a garázsokban két helyet foglal.

Trailer: Ez is kell a kombájnhoz, ugyanis ebbe potyog a learatott termés. A kombájn húzza. Ára 200$, és ez is két helyet foglal.

Truck: Ez viszi a learatott cuccot a silókba, vagy eladásra a városba. Két helyet foglal, ára 500$.

Crop duster: Repülő. Csak akkor vehetünk, ha a város épít egy repülőteret. Nagy területű gazdaságok számára remek, mert sok permetanyagot nagy területen szór ki, de a kezelésével van egy kis probléma. Amire rájöttünk: a városban meg kell keresni, és ráclickelni. Erre újabb menü tűnik fel: A felső mutatón a benzint látjuk, ezt érdemes feltölteni **(fileg most, amikor hetente megy fel az ára + CoVboy)**. Középen a permet mennyisége van, a fajtáját oldalt állíthatjuk be. Alul meg a rongálódásjelzīt találjuk, itt tudunk javítani is. A **flight**-re clickelve felemelkedik a ketyere, és csigatempóban körberepüli a pályát. A **keypad**-del lehet irányítani (**Numlock ki!**), a '**7**'-tel szórjuk az árut, az '**1**'-gyel valószínűleg leszállunk, nekünk még nem sikerült... Ára 6000$.

Növénymag

Ezt kell elvetni. A fajtákat kissé hosszú lenne végigsorolni, a neveket meg mindenki lefordítja magának. A főbb tudnivalók: meleg éghajlaton amennyire mi észrevettük, bármikor vethetünk, legfeljebb kicsit kissebb lesz a termés. Ahol azonban hideg a tél ott vigyázzunk! A drágábban eladható fajtákkal sokkal több a vessződség, de megéri (érdemes például eperrel **(strawberryes)** foglalkozni, ez jó körülmények között, és megfelelő időben akár 10-12000 ruppóért eladható, hátránya, hogy rosszul tárolható, meg nem bírja a sok vizet). Az olcsóbb fajták (*Wheat/búza*) (*Barley/árpa*) **(*Stoneminer Light/Köbvili* — CoVboy)** kevésbé vessződségesek, jól tárolhatóak, de kissebb rajtuk a haszon. Eleinte, ha nincs sok pénzünk, ne pazaroljuk a földet a hosszú érési idejű növényekre, mint pl a cukorrépa (*sugar beets*), vagy gyümölcsfák **(fruit fuck? — CoVboy)**.

Állatok:

Cow: Navajon. Elég sokat eszik, és drága (480$), utódokat is lassan nevel, de ha sokat fel tudunk nevelni (1000 dolcsinál is feljebb mehet az értéke), akkor jó biznisz.

Pig: Disznó. Viszonylag drága (380$), de ez gyorsabban termeli az utánpótlást, és az értéke is gyorsn nő.

Sheep: Birka. Olcsó (180$), jól fejlődik, keveset kajál, szapora, de a haszon kevésbé nagy. Ha sok van, elég jól jövedelmez.

Horse: Ló. Drága (880$), lassan termeli az utánpótlást, de a haszonkulcsa a legnagyobb **(Ezt Cicciolina is megerősítené — CoVboy)**. Viszonylag hamar elérheti az 1000$-os értéket.

Épületek:

Small silo: 800$, a learatott termést lehet benne tárolni (egy egységet).

Large silo: 2400$, ez 4 egységet tárol, szóval jobban megéri.

Small shed: 1200$. Gépeket, vetőmagot lehet tárolni. (6 egységet)

Large shed: 1440$ 12 egységet tárol. A gépeket jó, ha nem szabad ég alatt tartjuk, mert a garázsban nem romlik az állaguk.

Small barn: 9 egységnyi helyen lehet itt mag, vegyszer, állat. 2250$

Large barn: 12 egység, itt lehetnek gépek is. Az állatoknak nem feltétlen kell istálló, de ha van, kevesebbet kajálnak, és ha hidegre fordul az idő (észak-Amerika), nem megy le az értékük. (és életben maradnak)

Vater pump: Vízpartra téve, ellátja a csatornákat vízzel. Árvíz esetén tönkremehet. 1000$

Windmill: Míg nem játszottunk a játékkal, halvány lilánk sem volt, hogy mi a fenének pörög ilyesmi a westernfilmekben minden egyes rancson. Most már tudjuk: a föld alatti vizeket szivattyúzza ki, ha a szél min. 10-es erősségű **(Ez aztán a szivatás — CoVboy)**. Ha azt akarjuk, hogy vizet is adjon, nem árt alatta/mellette elvezetni egy csatornát. 2000$

Water tower: Elraktározza a vizet szűkösebb napokra. Már ha van miből feltöltődnie. 200$

Vegyszerek:

Fertilizer: Trágya. (a szagot nem emulálja) Tápanyagszegény földeken használandó.

Pesicide: Rovarirtó. Hogy hol kell használni, az magától értetődik.

Herdicide: Gyomírtó.

Fungicide: Ha beteg a növény ezt kell használni.

A vegyszerek (a trágya kivételével) túl sokszor használva tönkretehetik a talajt, szóval vigyázzunk!

A következő menü a **SELL**.

Itt gépeket (ha lerobbant, vagy nincs szükség rá), terményeket és állatokat adhatunk el, épületeket NEM. A listán szerepel a típus, az ár és a minőség. Ez utóbbit kétféleképpen jelzi: egyrészt kiírja (*high, fair, poor, bad*) ill. egy pecsétet is mutat ('**A**' a legjobb, az '**X**'-et meg dobhatjuk ki).



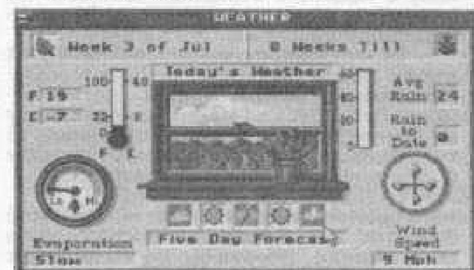
EVALUATION (két kéz): Csupa hülyeség a farm meg a város növekedéséről, meg arról, hogy mi a legfőbb probléma. Kihagyhatjuk az életünkből.

TÉRKÉP: a kis ikonok:

Tájkép: Földet lehet vásárolni;
Weeds: Hol gazosodott el nagyon;
Toxicity: Túlvegyszerezés;
Water: Víztartalom;
Nytrifins: Tápanyagtartalom;
Field prof.: A föld értéke;
Disease: Betegségek;
Pests: Kártevők;

SZÉLKAKAS: Időjárásjelentés.

A felső sorban az időt láthatjuk: *x week of ...* — a hónap hányadik hete. *X weeks till:* a köv. évszakig hány hét van. A hőmérő a hőmérsékletet mutatja (ki hinné?), alatta a skála a növények párologtatását, az ablak az aznapi időt jelzi, alatta öt napos időjárás-előrejelzés van, az ábrák jelentése nem probléma, ha láttunk már időjárásjelentést. Jobboldalt a csapadék látható, alatta a szélerősség. Ha ez tartósan alacsony (10 alatt), ne építsünk szélkereket! A túl nagy szél eróziót okoz.



+/- ABLAK: Pézügyi mérleg.

Itt mindenféle hülye statisztikai adat van:

Assets: vagyon, sorrendben: készpénz, gép, földterület, ?, állat.

Annual revenue: évi bevétel: növény-, gép-, föld-, ?-, állateladás. (nem kérdőjelet adunk el, csak nem jut az eszünkbe, mit jelent a futures — jövőt biztos nem adunk el)

Expenditures: Kiadások. Ez mind elég lényegtelen, a fontosak a következők:

Profit/Loss: ez mutatja, hogy mérlegünk milyen (ha negatív, nem árt váltanunk valamiben),

Estimated Taxes: Az év végén fizetendő adó. Ha nincs elég pénz a program jóelőre figyelmeztet. Azt tán nem kell részleteznünk, mivel jár, ha nem fizetünk...

Quarterly loan payment: Ha adósságunk van, ekkora összegben kell fizetnünk a részleteket.

PÉNZTÁRCA-SZERÜSÉG: Bankügyletek.

Cash: Kp.

Total Debts: A még visszafizetendő kölcsön.

Credit: Mekkora összegig játszik a bank Róbert bácsit.
Ezek alatt a kamatot, és a törlesztési összeget látjuk. A kölcsön összegét beírva, clickeljünk az O.K.-ra. Ha van lóvénk, fizessünk mindent vissza (**Repay**)
EDIT: Játékképernyő ki-be. Azért jó, ha látjuk mi történik.
GRAFIKON: A növények piaci árait mutatja. Jó tájékozódási lehetőség, de nem 100%-ra biztos, hogy annyiért el tudjuk adni még a *High* kategóriájú termést is!

A képernyő tetején levő menük:
FILE: Nem részletezzük, egyedül a **LOAD CORP** érdekes: a játékban nem szerepel egyszerre minden növény, ezzel a menüponttal hozhatunk be új fajtákat. Érdemes, mert pl. az almának, vagy a narancsnak nagy a haszonkulcsa (11-13000 $).
OPTIONS:
AUTO BUY: Ha be van kapcsolva, nem kell előre megvennünk a vetőmagot, nem foglalja a helyet sem.
AUTO SCROLL: Ha kikapcsoltuk, a játéktér nem scrolloz el a hirtelen egérmozdulatokra.
AUTO DOZE: Nem kell a terepet külön megdolgozni a bulldózerrel, ha valamit építeni akarunk.
AUTO GOTO: A veszélyeztetett helyekre kapcsol (pl ha áradás van).
AUTO MESSAGES: Kiírja az üzeneteket. A régebbi üzeneteket egyébként a fenti szürke sávra clickelve hívhatjuk elő.
AUTO LEASE: Ha be van kapcsolva, nem kell feltétlen gépeket vennünk, hanem ha pl. nincs kombájn az aratáshoz, jön egy a városból. Egy igazi stratéga kikapcsolja ezt a pontot (a még igazibb meg reseteli a ***Sim Farm***-ot).
WINDOWS: Ugyanazok a menük vannak benne, mint az előbb elmondott ikonokban + egy igen hasznos **FARM BUREAU** pont: ez egy összefoglaló kezdőknek. Részletezve:
Ha a pasira clickelünk, megjelennek a játékban alkalmazott kijelzők:
Növényfajta: Ez mindig a föld bal felső sarkában van.
Koponya lábszárcsonttal: Túlvegyszerezett föld, a különféle irtószerek túlzásba vitt használata okozza. A termés itt használhatatlanná válik.
Zsák: Tápanyaghiány a táblán. Fertilizert neki!
Hervadt növény: Gazos a tábla.
Hullám: Túlöntözés. Zárjuk el a vizet, vagy ne termeljük ezt a fajtát. (Folyó vagy tó közelében is előfordul, ilyenkor a vízre érzékenyebbeket ültessük máshová.)
Féreg: Elszaporodtak a kártevők.
Tehénkoponya: (Alias Dr.Cow — CoVboy) Száraz a föld. Vezessünk el csatornát a tábla mentén. (Persze jó, ha víz is folyik a csatornában.)
Rohadt kukorica: Beteg a növény. A **fungicide** segít.
A növényre clickelve pontos adatokat kapunk a fajtákról. Ezek:
Név
Temperature: Ez a hőmérséklet-szükséglet, nem igazán értettük a mértékét, de viszonyítási alapnak jó.
Rain: Vízmennyiség. Ez is mint az előző.
Pest Resistance: Kártevőkkel szembeni ellenállás
Weed Resistance: Gyomokkal szembeni ellenállás.
Disease R.: Betegséggel szembeni ellenállás.
Harvest Storage Temp.: Milyen hőmérsékleten lehet tárolni. (?)
Every harvest: Kell-e minden aratás után újraültetni.
A hordóra clickelve a vegyszerekről kapunk infókat, a traktorra clickelve meg a gépekről, a siló mögött meg az épületek leírásai vannak.
A tehén mögött az állatok tulajdonságai vannak:
Life: Életkor;
Eats: Mennyit kajál;
Motes: Meddig neveli a kölkit. (Vagy milyen gyakran szokott hmmmm... A lényeg ugyanaz.)
Gestates: Mennyi ideig vár a fialássa' a hmmmm... után.
Ha már így szóba került; a megvásárolt állatok vásárlás után x hónappal lekölykeznek. Ilyenkor ha a nagyítóval megnézzük őket, a kölykökkel láthatóak. Ekkor azonban az állatok létszáma nem nő, és több helyet sem foglalnak. Ha a kölyök fenőtt, csak akkor eladható, és foglalja a helyet. Ha állatkáink fialtak, lehetőleg ne adjuk el őket, mert a kölyökért nem kapunk semmit, és egyáltalán nem tudjuk, hogy éppen melyik állatot adtuk el.

Az utolsó menüpont a jó öreg **DISASTERS**.
Tornado: Mindent szétszed (épület, termés, gép) ami az útjába kerül. Védekezés: nem kapcsoljuk be, és ha magától jött, visszatöltjük a kimentett állást.
Locusts: Kedves kis falánk rovarok, pillanatok alatt letarolják az egyik táblát. Egy gyors rovarirtás segíthet, de rendszerint mire odaér a traktor, már késő.
Drought: Aszály. Jól jön ilyenkor egy kis plusz öntözés.
Flood: Árvíz. A folyóparti épületek (*vízpumpa*) eltűnnek.
Frost: Fagy. Nem túl jó a növényeknek, fák ültetésével csökkenthetjük a kárt.
Windstorm: Viharos szél, eróziót okoz, a földeken tápanyaghiány lép fel. Fák ültetésével lehet védekezni ellene. Na meg utólagos trágyázással.
Disable: Bekapcsolva nem lesz váratlan katasztrófa.

Hátravannak még az EDIT(ke) ikonjai:
Kéz: Ezzel áthelyezhetünk dolgokat. (itató, takarmány, gépek). Az istállót pl. már nem bírjuk el...
Nagyító: Very useful; épületekre clickelve megtudhatjuk, hogy milyen állapotban vannak, mi van bennük; állatoknál közli a minőséget, az árat. Növényeknél ez egy kicsit bonyolultabb:
A bal felső sarokban láthatjuk a növényt, mellette az esőcsepp-ikonra clickelve megjelenik a növények vízszükséglete, valamint az alsó időskálán a várható csapadék. A jobb oldalon a hőmérő-ikon ugyanígy mutatja a hőmérsékletet. Ennek ismeretében könnyű betervezni a termelendő fajtákat, és az öntözés szükségességét. Balra középen hat kis ikon van. Az első az aratást, a második mittudjukmihogymit, a többi pedig a vegyszereket jelképezi. Ezekre clickelve az időskálán előre beállíthatjuk a vegyszerezések időponjait, ami nagy területű farmoknál előnyös.
Jobboldalt a **TODAY** a mai napra viszi az skálát, a **CUT** kiválasztásával pedig kivághatjuk a korcsul növekedő termést. Ha nem vagyunk elégedettek a terméseredménnyel, menjünk előre a skálán az aratásig (hordó-szerűség jelzi), majd az azután lévő kis növény-képet cseréljük ki a felül látható fajták valamelyikével. Ekkor automatikusan ezt a fajtát veti a gép az aratás után, nem kell a bulldózerrel lesben állnunk.
Alul látható a termés jelenlegi értéke (*Current value*) és az érettség foka (*kék vonal*). Az ablak legalján levő bigyók a tábla jellemzőit mutatják (sorrendben: betegség, kártevők, gyomok, víztartalom, tápanyagtartalom). Ha valamelyik nincs a zöld mezőben ajánlatos intézkedni.

Műút: Kicsit drágább mint a földút, de nem károsítja a gépeket.
Földút: Olcsó. Mindeképpen építsünk ki egy normális úthálózatot a földek körül, mert különben a gépek ide-oda keveregnek, és akadályozzák egymást.
Kerítés: Jó, ha elkerítjük vele az állatokat. Ha egyébként nincs elég kaja, az állatkák áttörik, és lelegelik a földeket. Ekkor gyorsan állítsuk le az időt, javítsuk meg a kerítést, nézzük meg a kóbor állat árát, és adjuk el az ilyen árban levőket (mivel kézzel nem mozgathatjuk az állatokat). Ha szerencsénk van nem kell az összeset eladni. Jó, ha az állatok szállását messzebb rakjuk a földektől, és esetleg egy dupla kerítés sem árt...
Kapu: Sok szerepe nincs, az állatoknak nincs rá szüksége, egyedül a farm kijáratához kell, mert jó, ha a ki tud menni valahol a kamion.
Árok: Vízvezető csatorna. Jó, ha összekapcsoljuk vagy egy vízpumpával, vagy egy szélkerékkel. A játék szerint alkalmas az árvizek elvezetésére. Háááát... Mi még nem raktuk a rancsot olyan közel a parthoz, hogy ez probléma legyen.
Csap: Jó, ha sokat felhasználunk, mert így tudjuk szabályozni a beáramló vízmennyiséget. Megnyitni/elzárni úgy lehet, ha ráclickelünk.
Takarmánybála: Jó, ha van néhány az állatok mellett, mert üzemanyag nélkül ők se sokáig működnek. (Ha kevés a kaja, akkor a *"Livestock cannot reach food"* szöveg jelenik meg. Ilyenkor nem biztos, hogy kevés a kaja, lehet, hogy csak rossz helyre lett téve.
Itató: Az állatok szomjandögleni sem szeretnek, jó, ha vannak ilyenek is. Ha nincs elég víz, a *"Livestock are thirsty"* (—vagy ilyesmi) szöveg jelenik meg (És kedves jószágaink felfedezőútra indulnak a málnásban). Az itatók előbb-utóbb kiszáradnak, ilyenkor nem árt újakat venni, amíg egy eső fel nem tölti a régieket. A vizesárokkal kár próbálkozni, nem vedelnek belőle a büdös dögök...
Fa: Ezek nem gyümölcsfák, hanem a szél meg a fagy elleni védelemben van szerepük, mi mindenesetre nem foglalkoztunk velük.
Bulldózer: A feleslegessé vált dolgokat, vagy akadályokat (szikla) tüntethetjük el vele. Sajna a tehenet (a kölykével) nem sikerült eltaposni vele.
Plant: Nem a *Robert*, ezzel ültetni lehet. Kiválasztjuk a növényt és a területet (ha már foglalt a tábla, a bulldózert kell bevetnünk) **(És tavasszal ki is kelnek a kis bulldózerek — CoVboy)**, a gép meg elvégzi a szántást-vetést (ha van pénz meg gép).
Spray: Permetezni lehet.

Néha történnek "váratlan események" is:

- Valamilyen katasztrófa jön vendégségbe.
- Kedvenc segédünk azt javasolja, hogy a most induló versenyre nevezzük be *Rascal*-t a pacit. (vagy akárkit, a birkát, tehenet, disznót...) A nevezési díj 200$, ha az állat nyer, 1000 dolcsit kapunk. (Ha meg vesztünk, akkor sajnálja...) Ha nincs elég értékes állatunk (pl egy 400 dolcsis birka) akkor ne pazaroljuk a pénzt.
- Kedvenc rokonunk jön azzal, hogy szeretne elmenni a rodeóversenyre. Ha álljuk az 500 dolcsis nevezési díjat, akkor (rokonunk győzelme esetén) 1000$ üti a markunkat (nekünk még egyszer sem győzött a lamer, de lehet, hogy csak a szokásos mázlink volt).
- Év végén a polgármester közvéleménykutatást végez: mi épüljön — lakóház ?, kereskedelmi negyed?, repülőtér??, francturdjami??? Azt választunk, amit akarunk, de jó, ha van a városban repülőtér. Egyébként ezt csípjük legjobban a játékban — amíg mi a farmon nyüglődünk, a gép ***Sim City***-zik (nem is lenne rossz ezt megoldani két játékossal).
- A játék scenariói nem olyanok, mint mondjuk a **Sim City**-ben. Itt nem annyira valamilyen problémát kell megoldanunk, hanem inkább gyakorlás jellegű az egész (bár mindenhol helyre kell tenni valamilyen marhaságot, ha nyereséget akarunk).

Na, úgy gondoljuk, más nincs. Ha kihagytunk volna valamit (1000%) akkor az csak a véletlen, vagyis jelen sorok szerzőjének műve lehet. Az is lehet, hogy én is csak a képzelet szüleménye vagyok. SZIM-SZIM-SZIMASZTOK!

▪ *HATI*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).**

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közöltteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

---

64 software

▪ C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 5-i sorsolás két nyertese: Szabó Attila, Hódmezővásárhely, és Szabó Krisztián, Győr. Nyári meglepetés! 500,- Ft-os vásárlási utalványt nyert: Horváth Attila, Pápa; Papp Szilárd, Balatonfelle; Horváth Gábor, Mélykút; Hazafi Gyula, Letenye; Takács János, Zalaegerszeg. Gratulálok a szerencsés nyerteseknek! **Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda P.ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

▪ C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX.Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

▪ C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredetit, angol nyelvűt. Árajánlatot kérek. Cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

▪ C64/128-as C= gépre rendeteg programot kínálok fel cserére kazettán és lemezen. Címem: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.

▪ C64-esek figyelem! Szeretnétek szuper programokat? Hívjátok a Computer Disk-et! Címünk: **Ádám Szabolcs**, Mezőkövesd, Kodály Zoltán 23. 2400. Tel.: (06-49) 313-830.

▪ 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása, kazettán. Lemezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

▪ C64 lemezes programok cseréje, eladása, vétele. Csak Budapestieknek! Küldj listát! **Bánhegyi Gábor**, Budapest, XXI. Puli st.7. IV/18. 1213.

C64 felhasználói-, demo- és lemezes játékprogramok eladása. '93-as játékok is! Ingyenes listalemez!!! Cím: Cseh Balázs (MAGIC Soft), Balatonöszöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

▪ Commodore 64-esek figyelem! Szuperrrrr olcsó programok csak nálam! Választ mindenféle esetben csak levélben fogadok, soronkívüli másolás kizárt!!! Írj és válaszolok! Cím: **PETER SOFT (Kovács Péter)**, Budapest, Csapláros utca 15. IV/3. 1027.

▪ C64-es programok nagy váalsztékban eladók. Ezenkívül eladó a CoV 40, 41. (100,- Ft/db.) és az 576 KByte 1993/4-es száma 80,- Ft-ért. Cím: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184.

▪ Hi C64! Új és régebbi programok másolása, csak lemezre. Megrendelőink között félévenként kisorsolunk 1 doboz original lemezt! További előnyös ajánlatok! Bélyegért lista. **BIOTECH (Kovács Zsolt)**, Debrecen, Derék u.20. IV/34. 4031.

▪ C64-re 3 Ft/db. ártól eladók mindenféle programok lemezre és kazettára. Válaszborítékért listát küldök. **Kovács Krisztián**, Szeged-Algyő, Bartók Béla út 6. 6750.

▪ C64 lemezre a legújabb programokat is 50,- Ft/lemezoldalért! Válaszborítékért lista. **Farkas László**, Hatvan, Apafi u.28. 3000

64-es kazettások! Széleskörű programcsere! Főleg utántöltős és '94-es 1 file-osok érdekelnek! Listát küldök és kérek. Ha nincs nagy cserealapod, akkor is írj, biztosan megegyezünk. Ábrahám József, Sárisáp, Annavölgy 195. 2523

▪ C64 és Plus/4 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211

▪ 64-es kazettások! Tőlem megszerezhetitek a legújabb, legjobb programokat! Óriási, állandóan bővülő választék, alacsony árak. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Válaszborítékért listát küldök! **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy 195. 2523

▪ C64 lemezes programok 5 Ft/SD. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134.

▪ C64-es játékprogramok nagy választékban. 3.500 db. **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 354-974.

▪ C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Felbélyegzett válaszborítékért lista. **Kardos Zsolt**, Paks, Puskás Tivadar u.6. 7030.

▪ C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Dombóvári Anita**, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

64 hardware

▪ Eladó egy C64/II. + drive + magnó + színes monitor + printer + turbo joy + DT modul (3 turbotöltő, copy, fejbeállító, számlálókereső) + 50 db. lemez játékokkal + 1 km printerpapír + szakirodalom. Ár: megegyezés szerint. Érdeklődni: tel.: **277-1512**, cím: Budapest, 1213 Badacsonyi u.84.

▪ Eladó: C64 — PC/XT konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részletre. **Sornkert Györgyné**, Dunaújváros, Váci M.7. IV/1. 2400

▪ Eladó egy C64-es számítógép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemeztartó, joy, beépített reset, 165 db. lemez, 30 kazetta. Irányár: 20 ezer forint. Cím: **Laczi Krisztián**, Tata, Bacsó B.út 66. 18.ép. 2890

▪ Eladó: C64 + 1541/II.floppy drive + 2 joy + 4 lemeztartó + porvédő + 300 lemez játékokkal + Action Mk.VII.Cartridge + könyvek. Ára: 25.000,- Ft. Cím: **Dencs Tibor**, Hort, Kastélykert u.4. 3014.

▪ C64 gyorstöltő, fejbeállító 600,- Ft, FINAL III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft. Egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ek. Válaszborítékért ismertető. **Mikroklub**, Várpalota, Pf.: 65. 8100. **(Torkos Csaba**, Várpalota, Táncsics u.7. 8100.**)** Tel.: (06-88) 371-439.

▪ Sürgős! Kifogástalan állapotban eladó egy C64, 3-4 hónapos 1541/II. floppy drive, 70 lemez tele szuper játékokkal, mint: Elite, Pirates; 100-as Disk Box, magnó, 13 kazetta, 2 joystick, könyvek. Betanítást vállalok! Ár: megegyezés szerint. Jelentkezni lehet: **Csögör Tibor**, Budapest, XVIII., Havanna u.13. III/13. 1181. Elérhető Kőbánya Kispesttől a 136-os busszal (Havanna lakótelep). Tel.: 1588-647.

▪ C64-re eladó egy KÉPDIGITALIZÁLÓ + szoftver (érvényes garancialevéllel, angol-német nyelvű használati utasítással), összesen 1.750,- Ft-ért. **Losonczi László**, Bp. 2572-449. (13-17 óráig)

▪ Eladó egy C64 monitorral, floppyval, magnóval, programokkal, 4 joystickkal, és teljes irodalommal. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: **Pethő Péter**, Budapest, XIX. Batthyány u.4. F/2. 1195. Tel.: 2-820-414.

▪ Eladó: C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy + magnó + 40 db. lemez + 15 db. kazetta (Lemmings stb.) + 2 joy + szakirodalom 25.000,- Ft-ért. **Ágh Zsolt**, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

▪ Sürgősen eladó: C64/II. + 1541/II.floppy + magnó + kazetták + lemezek + joystick + könyv. Ára: 25.000,- Ft. Cím: **Büki Zoltán**, Körmend, Nemes L.u.9. 1/3. 9900 (16h 30-tól.)

▪ Eladó Commodore 1802 megkímélt állapotú monitor 12.000,- Ft-ért. **Péli Norbert**, Tatabánya, Gál ltp. 715. 2800. Tel.: (06-34) 337-712.

▪ Eladó egy C64 + 1541/II. drive + 77 db. lemez + monitor + magnó kazettákkal + joystick + szakirodalom csak egyben! Ára: 24.000,- Ft. Érdeklődni: **Elek Zoltán**, Budapest, XXI.Nyuszi stny. 7. IV/20. 1214. Tel.: 277-5008.

C64, 1541/II. drive, színes Commodore monitor, magnó, joystickok, lemez+kazetta halmok, szakirodalom hegyekkel eladó. Irányár: 38.000,- Ft. Egy Action Replay Mk.VII. cartridge külön is 4.000,- Ft. **Heffter Zsombor**, Dunaharaszti, Fő út 41. 2330. Tel.: (06-24) 370-238.

▪ C64/II. + 1541/II. drive + 100 lemez + Action VII. + magnó + irodalom + újságok + szakkönyvek eladók. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: **Nagy György**, Maklár, Ady Endre 11. 3397.

Amiga

AMIGA Gyorsproszolg! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért lista! Fekete Gábor, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

▪ Amiga 500 (V1.3, 1MB RAM), 120 lemez tele programokkal, diskboxokkal, 2 joy, szakirodalommal plusz RGB színes monitorral eladó. Ára: 40.000,- Ft (esetleg külön is). Cím: **Molnár Tamás**, Paks, Ady E.u. 43. 7030.

▪ Amiga 500, 600, és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 291-7489.

▪ **Új Amiga 1200-as eladó! Tel.: (06-99) 319-191 (Horváth Péter, Sopron, Csengery u.87. 9400)**

▪ Amiga 500 Plus, modulátor, joystick, egér, 60 lemez, lemeztartó, szakkönyvek, 1084S monitor (garanciális), szűrő, kábel eladó. Érdeklődni: a Bp-i **141-6844**-es telefonon 17-20 óráig **(Ürögdi Mihály)**.

▪ Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB) + Hercules színes monitor + 3.5"-os külső drive + 3 joy + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + mouse + pad + könyvek. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Eckert Zsolt**, Tapolca, Kazinczy tér 11. 3/34. 8300.

▪ Amiga 500 + fél megabyte bővítő egérrel + 2 joystickkal + TV modulátorral, 80 lemezzel olcsón eladó. Érdeklődni levélben: **Nagy Ervin**, Gyöngyös, Pesti út 7. F/2. 3200

▪ Amiga programok olcsón, hatalmas választékban! Üres lemezre listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2561-357.

▪ Amiga 1200-as programcsere. Listát kérek/küldök. **Póczik András**, Budapest, IX.Napfény u.21. 1098.

▪ Hi Everybody! AMIGÁ-s cserepartnereket keresek, játékok és felhasználói programok nagy választékban (120 lemez). RPG-sek és miskolciak előnyben. Keresem a WIZARDRY-t! Érdeklődni: **Emődi Tamás**, Miskolc, Bokányi 48. 1/6. 3529. Tel.: (06-46) 312-438.

▪ Legújabb Amiga programok 40,- Ft lemezes áron kaphatók. Amiga 500 gépeken Boot selector beépítés 700,- Ft. Alaplapon 1 megára bővítést 3.000,- Ft-ért vállalok. Válaszborítékért listát küldök. **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág u.29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

▪ Amiga 500, 600, 1200-as PROGRAMOK másolása hatalmas választékból. 1 disk másolása 20,- Ft! Heti 40-50 MByte új program! Listához, tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett válaszboríték és lemez. Címem: **Cselószki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J.tér 11. 5/44. 4400.

▪ 12"-os színes monitor AMIGÁ-hoz eladó. Érdeklődni: **Könczöl Zsolt**, Szabadbattyán, Csók I.u.24. 8151. Tel.: (06-22) 363-041 (18 óra után)

▪ A500, A1200-es programok nagy választékban eladók. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.

▪ Programcsere A1200-as gépen. Elsősorban AGA és felhasználói programok érdekelnek. Cserealap: 450 lemez (normál Amiga és AGA programok). Listához lemez és válaszboríték szükséges. **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220

▪ Eladó: 1 éves Amiga 500-as + modulátor + 512 KB-os bővítő + mouse + 70 lemez programokkal 27.000,- Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán**, Budapest, XI.Bartók Béla u.92-94. A.lph. V/38. 1113

▪ Eladó: Amiga 500 (1.3), 1 MB ChipRAM, TV modulátor, 100 lemez, joystick. Érdeklődni: **Igrinyi Márk**, Balatonlelle, Vágóhíd u. 1/B. 8638. Tel.: (06-85) 354-351.

▪ **Amiga 500-as és A1200-as programok 20,- Ft-os áron eladók. Listához válaszboríték és lemez szükséges. Cím: Kummer Miklós, Szombathely, Szent Imre herceg út 95. 9700**

▪ Amiga 1200-as géphez keresek 5.25"-os külső drive-ot. Akinek eladó van (jó állapotban), föltétlen írjon! Levélcím: **Tóth Zoltán**, Szentistván, Táncsics u.13. 3418.

▪ Eladó egy Amiga 500-as számítógép, V1.3-as, 1 MB RAM, egér, joy, TV modulátor, kb. 60 lemeznyi válogatott program, 5 db. szakkönyv. Érdeklődni: Filipcsényi Lászlóné, Hajdúböszörmény (06-52) 371-622/11-es mellék, munkaidőben.

PC

PC-s programok ingyen!!! Válaszborítékért listát küldök. Cím: Kévés János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

▪ Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

▪ Hi PC-sek! PC-Klubunk belépési feltételei megváltoztak! Írjatok! VB-t küldjetek! Cím: **PC-KLUB (Tóth Gábor, Sárközi Zoltán)**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. (Rákóczi u.43.), 5919.

▪ IBM programok nagy választékban kedvező áron. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 1730-086.

▪ Eladó egy Sound Blaster V2.0 hangkártya 5.500,- Ft-ért a hozzávaló dokumentációval, lemezekkel stb. A hangkártya eredeti. Érdeklődni lehet: telefonon 6 óra után v. levélben: **Mészáros Csaba**, Debrecen, Teleki u.32. F/2. Tel.: (06-52) 368-834.

2 db. originál Gravis UltraSound Max hangkártya eladó. Vennék ezenkívül 210 MB körüli lestrapált winchestert, 12.000,- Ft körüli áron. Endrődi Attila, Tel.: Bp. 180-04-98.

▪ Országban a legolcsóbb PC-s programok. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

▪ Eladó: PC/XT — C64 konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részletre. **Sornkert Györgyné**, Dunaújváros, Váci M.7. IV/1. 2400

▪ **Tisztelt NAGYÉRDEMŰ! Megalakult az ország legmenőbb PC-s klubja és COPY CENTER-e! Felhasználói és játék szoftverek GIGANTIKUS választéka (4.000 MB felett). Kérd ingyenes listánkat és tájékoztatónkat... Na, ni mi lesz má'!? Cím: HQ — Geschitz Tamás, Diósd, Zöldfa u.1. 2049. Tel.: (06-23) 381-939.**

PC-s programok ingyen!!! Válaszborítékért listát küldök. Cím: Kévés János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

▪ Programcsere PC-n. Főleg demo-k érdekelnek, de jöhet más is (játék, utk). Listát (ha lehet, lemezen) és válaszborítékot küldj. Ugyanitt 40 MB Seagate Wincsi 7.000-ért eladó. Cím: **Dudás Szabolcs**, Nagytarcsa, Dózsa Gy.u.13. 2142.

CD-s és sima programok cseréje PC-n. Ugyanitt programozócsoport alakításához angolul tanuló coder-t, grafikust, és zenészt keresek. **Gregorik András**, Budapest, Wesselényi u.47. 1077. T.: 1415-694.

▪ PC-sek! Eladó egy vadonat új PC-WONDER, Soubd Blaster kompatibilis hangkártya. 5.000 creditért a tied! **Forgács Viktor**, (06-36) 322-248.

▪ Hi PC Freaks! Itt Cool'er. Ajánlom figyelmetekbe a Scream Tracker 3.0-át! Ugyanitt programcsere (RPG, stratégia). Noname monitor-kártya bővítő IC-k. Címem: **Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter u.7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

▪ IBM programok adása, cseréje! Válaszborítékot kérünk. Cím: **Takács Attila**, Füzesabony, Honvéd út 4. 3390. vagy **Szamosi Péter**, Mezőtárkány, Rákóczi út 21. 3375.

▪ Sürgősen eladó egy 486-SX alaplap 4 MB RAM-mal. Érdeklődj! **Horváth Ákos**, Székesfehérvár, József Attila u.2/B. 8000. Tel.: (06-22) 321-097.

▪ Szeretnél PC-s programokat? Felbélyegzett válaszborítékért lista. **Csiszár Imre**, Budapest, XII. Tamási Áron u.32. 1124. Tel.: 202-5268.

▪ PC-s programok olcsón, vagy INGYEN!!! **Jäger Tamás**, Baja, Szent Antal u.83/B. 6500

▪ PC-re a legújabb programok, széles választékban. **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.

▪ PC-re legújabb programok, legolcsóbb árakon. Hatalmas választék (5 GByte). Gyorsaság, minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért lista. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Áchim ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

▪ PC programcsere! Listát kérek. **Fischer Gábor**, Budapest, III.Szőlő u.35. 1034.

▪ Kitűnő állapotban lévő IBM XT típusú számítógép + monitor + billentyűzet + nyomtató + 2 db. meghajtó + 40 db. lemez programokkal eladó. Irányár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Korsós András**, Újszász, Katona J.út 27. 5052. Tel.: (06-56) 366-120.

Plusi és társai

▪ Plus/4 és C64 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Bérces)

▪ C= Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Dombóvári Anita**, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

▪ Keresem +4-re a Magic Candle-t, a Bard's Tale-t, a Bard's Tale II-t. Ugyanitt keresheted a New$reel számait is. Wild Rulez 4Ever! Küldj válaszborítékot, ha lehet bélyeggel felnyalva. Csak lemezen! Cím: **Matula Ferenc**, Eger, Berva ltp.7/C. 3304.

▪ Csúcstechnológia elérhető áron! Vásárolja meg tőlem C+4-esemet, 64 K-s C16-osomat, 2 Datasette-met, 1551-es driveomat, joystick-illesztőmet és softwareeimet lemezen és kazettán. Egyben és külön is. **Gáti Gergely**, Debrecen, Kossuth u.49. 4024. Tel.: Bp-i(!) 217-5389.

▪ Commodore Plus/4 hibás 8501-es processzorral, magnó, programok, joystick, zöld monitor, szakkönyvek eladók, külön is. Keresek olcsón PC-t (AT-t). **Bujdosó Csaba**, Kiskunlacháza, Tavasz u.7. 2340.

▪ Rendkívül olcsón eladó egy C+4-es. Tartozékok: monitor, magnó, joy, szakirodalom, 35 db. kazetta tele programokkal. Küldj válaszborítékot, vagy árajánlatot! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330.

▪ Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92/93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, 6100 kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35.

Egyéb

A kitűnő minőségű amerikai ATHANA floppylemezek nálunk megvásárolhatók. Utánvéttel küldjük el. Az árak ÁFA-t tartalmaznak. 3.5 DD: 590,- Ft. 3.5 HD: 740,- Ft. 5.25 DD: 390,- Ft. 5.25 HD: 440,- Ft. Viszonteladókat keresünk az egész országban. Cím: **GLOBEWALKER BT.** Budakeszi, Fő utca 220. 2092. Tel.: 138-64-57 (este).

▪ NINTENDO + Mario kazetta eladó 6.000,- Ft-ért. **Ágh Zsolt**, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

▪ Nem találod meg valamelyik játék örökéletét, vagy a játék leírását a sok újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mit hol találsz meg! Címem: **Jároka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.

▪ CoV-osok segítsetek! Megvételre keresem a CoV 1-17. számait, valamint a CoV Évkönyv '91-et. Csak jó állapotú érdekel, de azt meg is fizetem! **Ilcsik Zoltán**, Budapest, Bercsényi u.16. 1188

▪ **POHA! Hát a tehenetek megvan-e még? Szerintem lépcsőházba nem való, úgyhogy inkább adjátok el és vegyetek helyette disznót! Ügye milyen jó ötlet? Üdv: VIC.**

▪ Jászberényi/ és-vagy aszódi cserepartnert keresek PC-re. **Soós Krisztián**, Szolnok, Pf.: 35/ZS, 5002. (vagy Balatonfenyves, Vachot S.u.1.8646)

▪ Seagate 80 MB-os SCSI 3.5"-os winchester eladó. Irányár: 18.000,- Ft. **Vass István**, Tel.: Bp. 226-804.

▪ Ne hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbélyegzett válaszborítékért részletes ismertetőt küldök. Érdeklődni: **Tárnok László**, Paks, Babits M.u.12. 7/1. 7030.

▪ SPECTRUMOSOK!!! Halljátok? Van még valaki, aki nem vált meg ettől a szupermasinától? Ha van ilyen, kérjük jelentkezzen! **Sárközi János**, Budapest, VI. Vörösmarty u.42. 1064.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C118A: Escape from Colditz / Droid / Magnetic / Slicks Pre / Manager / Ghostdriver / Negatron / S.Vegetables / Car Wars / Castle / P.P.Digger / Galaxis 9199 / Nova / Memory / Frontball / Curse Volcan / Souls Darkon / Bullet / Mercenary'94 / Mystery Pre
C118B: Klemens / Davy Locker / Darktower'94 / Astatin / Epsilon 4 / Grfx Jump / Elaroo Pre / Zillion / Football Champ / Dr.Mad / Enzyme / Black Pearl / Firefox Pre / Black & White / Dark Caves / Speranza / Zuilder Zee / Lightphaser / Catch 2 / Mercenary 2 / Arc Doors Pre
C119A: DENARIS (utántöltős) / Puzzlacki Pre / Raz-Man / Cairo Connection / Koshimo Pre / Ace'92 / Crossfire / Santa C.Helper / Alienator / Vietnam / Later Pre / Allan's Cricket / Mayday / Spanish Treasure / Lazarus Pre
C119B: UGH (utántöltős) / ROBIN HOOD'92 (utántöltős) / Circuit / Sniper Pre / Cashman / Kulfon Demonland
C120A: EON (utántöltős) / E.E.SUPERSKI (utántöltős) / WESTERN CONTEST (utántöltős) / SUMMER GAMES 1. (utántöltős)
C120B: SMASH (utántöltős) / FIRST SAMURAI (utántöltős) / The King / Pac Family / Duel Strike / Perfect Symetrie / Astro Pilot / Quest of Kron / Blast Ball / Grod Pixie / Cyforce / Bottle of Budbrain
C103B: THE SIMPSONS (utántöltős) / LOCOMOTION (utántöltős)
C61B: CALIFORNIA GAMES (utántöltős) (30 perc)
C110 A/B: WRATH OF THE DEMON (utántöltős) verekedős akció, 60 perc, 2 kollekció!!!

1 kollekció ára (30 perc): **350,- Ft.** 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán **500,- Ft.** 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: **900,- Ft.** 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: **1.300,- Ft.** A rendelést 10 napon belül utánvéttel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

Commodore Gyorsszervíz

Budapest, 175-10-24
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

FIGYELEM!
A GAMES CENTER SZOLGÁLAT MEGSZŰNT!!!

HELIX computer
BP.1133 Kárpát u.7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA (1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFÁ-val
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.

MEGRENDELŐLAP

IDG **SZÁMÍTÁSTECHNIKA**
NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP · IX. ÉVFOLYAM · ÁRA: 69 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot .... példányban,

egy évre: 3 254 forintért □
fél évre: 1 627 forintért □
negyed évre: 813 forintért □

Név (intézmény neve): ....
Cím: ....

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.

MEGRENDELŐLAP

PC & MAC WORLD
NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban,

□ fél évre 1410,– Ft □ egy évre 2820,– Ft.

Név: ....
Cím: ....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.



ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Zzzz! Ez a fejem volt. Tudnillik éppen most tartok a nagy mű, avagy a tippek lexikonja szerkesztésének kb. 30 %-ánál. Ez a néhány sor, ami most itt fog következi, az már pihenésszámba megy nálam. Ja, a könyv még mindig előfizethető, s ha a nyomda is úgy akarja, talán október végére meg is fog jelenni. Addig meg osszátok be magatoknak az alábbiakat...

C64 elsősegély

Valahogy iderepült egy lap, tele a Faceoff kódjaival:

Name	Years	Games	Goals	Assists	Points	GHL H.O.F	G. Year	Poszt
Marcel Alam.	19	1345	294	1538	1832	1984	1977	LW
Paul Allen	12	932	480	1008	1488	1977	1965	LW
J.C.Belleveaux	12	828	935	732	1685	1978	1978	C
Jeffrey Bernard	15	1094	608	1013	1621	1987	1978	RW
Cab Calabrese	25	1248	221	1041	1262	1975	1970	C
Ed Carpentier	19	1017	3520-ga	3.46 ave.	1980	1970	G	
Doug Castleb.	16	1175	568	499	1067	1983	1974	C
Sandy Derek.	10	769	185	1329	1514	1979	1972	C
Alain Dubois	16	916	759	294	1053	1981	1968	C
Jim Farnsworth	20	1083	1126	1143	2569	1986	1935	C
Howie Gordon	23	1550	894	1302	2196	1988	1985	RW
Pat Harding	15	865	60	465	525	1985	1971	D
Rich Henry	21	1197	370	807	1177	1974	1964	C
Jacques Laroc.	9	661	311	566	877	1986	1986	D
Rapih Maynard	9	433	1326-ga	2.98 ave.	1986	1959	G	
Vance McCart.	7	544	379	397	776	1987	1979	RW
Benj. McHenry	8	826	335	435	770	1973	1956	RW
Robbie Orwell	8	608	429	620	1049	1971	1963	D
Larry Ouellete	14	1017	392	910	1302	1974	1971	C
Espy Phillips	14	1073	836	1221	2057	1977	1969	C
Pete Provost	13	909	87	260	347	1989	1972	D
Zane Redmond	15	890	3044-ga	3.42 ave.	1877	1948	G	
Hulk Roberts	13	1001	641	289	930	1973	1961	LW
D.D. Ryan	6	471	285	426	691	1976	1972	LW
Marie Santia	11	757	566	452	1018	1982	1964	C
Red Seferson	22	1460	240	814	1054	1959	1950	D
Reggie Shack	13	978	533	879	1432	1973	1967	C
D.J.Siniff	10	713	317	646	963	1980	1973	LW
Mack Stanyle	14	804	2982-ga	3.71 ave.	1982	1968	G	
Bobby Stup.	19	1446	323	773	1097	1973	1960	LW
Eddie Thomp.	22	1694	527	915	1442	1989	1955	C
A. v. Neumann	12	585	1873	3.20 av.				G
Tommy Walker	12	867	264	502	766	1977	1970	RW

A posztban használt rövidítések: LW-Left Wing, RW-Right Wing, C-Center, G-Goalie, D-Defenseman)

Bodó Attila Mosómedvevárról a **THINKCROSS** kódjaival örvendeztetett meg minket. Hogy Ti is örüljetek:
5 - CUSTOM, 10 - MASTER, 15 - FUTURE, 20 - DORADO, 25 - GREECE, 30 - FLAMES, 35 - ANIMAL, 40 - EPOPEE, 45 - SAGUAR, 50 - MATRIX, 55 - WIZARD, 60 - CATGUT, 65 - FIRING, 70 - LADDER, 75 - FIRKIN, 80 - SPHINK, 85 - TYPIST, 90 - VOYAGE, 95 - PALACE, 100 - DECADE, 105 - ARMADA, 110 - ESTATE, 115 - GOPHER, 120 - KERNEL, 125 - SUMPER, 130 - GROOVE, 135 - HIPHOP, 140 - OFFSET, 145 - SUINEG

Patócs László Hódmezővásárhelyről jól leszidott minket, hogy mennyi marhaságot csináltunk a **Lords of Midnight**-ban. Íme a korrekció:
Lord Herath-ot is be lehet szervezni a csapatba. Marakithtól menjetek 4-et északra, 2-t északkeletre. A kezdő serege: 600W + 500R.
Lord Ithorn, nem pedig *Ithril*, ahogy a leírásban szerepelt. A legnagyobb kezdő hadserege neki van. 1200W + 1000R.
Farfleme, Fawkrin, Lorgrim megsemmisíthetik a koronát. *Farflame* nagyon jó harcos. Megsemmisítettem vele egy 2400 főből álló Doomdark sereget. A bátorsága állandóan a legmagasabb. Nálam a

shelter sereg erőnlétét is növeli. Az összes lordnak megvan a kezdő serege. A CoV 23-ban nem a Cit. of Doom-ot kell elfoglalni, hanem *Ushgarak*-ot. *Fawkrin* mindig fél így csatázni vele csak akkor lehet, a D. lép hozzá. Gyönge harcos, ugyanis csak 5-öt, esetleg egy kicsivel többet vág le. Luxor szerintem egyáltalán nem lassú. Továbbá nem használtátok ki, hogy azonos fajtájú lordok egymást is toborozhatják. *Rothorn*-t északra, Luxort keletre, *Corleth*-et délre szoktam küldeni toborozni.

Békefi Miklós Pécs-Hird-ról(ről?) küldte be az alant látható tippeket:

MORPHICLE: kódok: 1-SCARAB, 2-HOTTI, 3-WOTAN, 4-PAUL, 5-BUDDY, 6-KNORR, 7-SIGGI, 8-DICKY, 9-INVI

SUPREMACY Big Cheat: A játékban freeze után lehet túrkálni. $5265-tól kezdődnek a bolygók adatai. Először mindig a bolygó neve van, utána a különböző daták. Ha megtaláltuk pl. a *STARBASE* feliratot, az **S** betűtől 5 sorral lejjebb van a Credit-ünk 4 byteon. Három sorral feljebb a 2. byte a morál, 5-6. byte a MILITARY STR. Alatta 2 byte az ellenség ereje, 2 byte nem érdekes, 2 byte a bolygón lévő emberek száma, 2 byte a FOOD (így sorban). Alatta 2 byte TROOPS, 2 byte MINS, 2 byte FUEL, 2 byte ENERGY.

A következőkben a megvásárolt hajóinkat tuningolhatjuk: $4F86-tól (M 4f86) pl. *BATTLE* szöveg alatt 2 byte nem érdekes, 2 byte FOOD, 2 byte VALUE (a hajó(roncs) értéke), 2 byte METALS. Alatta 2 byte fuel, 2 byte energy. 2 sorral lejjeb a sor végén tank fuel. Jobb, ha a hajóink ATOM meghajtásúak. Ehhez írjuk át a dátumot: M 5BE5 3C 77 07

Füredi Ferenc/THUNDERSOFT Budapestről is meglepett minket néhány cheattel/POKE-al.

SUBTERRANEA: Az Orion-képnél nyomjunk C billentyűt: örökélet 16 pályán keresztül

GOLDEN AXE: Pauzáljuk a játékot, majd RUN/STOP és ";". Eredmény a következő pálya.

RICK DANGEROUS: POKE 2793,173 - örökélet

NEBULUS: POKE 32979,181 -örökélet

SEAFOX: POKE 7337,173 -örökélet

NAVY SEALS: RUN/STOP pályát vált.

BLAZING THUNDER: A C= (Commodore) gombra pályát vált.

Kovacsik Tibor Budapesti olvasónk már régi harcos az Elsősegély témában. Ter - mé - szetesen most is hexában küldte a POKE - jait. (Sajnos itt a 0 - k lehetnek D - k is, mivel nem volt egyértelmű Tibor írása)

ALIGATA BLAGGER: 1368,EA: 1369,EA - sérthetetlenség

ARMY MOVES 1: 0A98,00 0ABB,00 - nem kell ugrálni a kocsival; 280C,X - életek száma

ARMY MOVES 2: 3A10,X - életek száma

ARNIE 2: 82CF,X - életek száma

ASTROMARINE C. 1: 6503,X - gránátok száma

ASTROMARINE C. 2: 6517,X - gránátok száma

AUF. MONTY: 405D,C3 - sziget

BONE CHRUNCHER: 3845,A0 örökélet, 3026,X: 7C69,X - carried a játékban, 3E3E,X: 7C68,C - kulcs a játékban

BREW BIZI: BCB0,AD örökélet

BRIDGE OF FRANKENSTEIN: 139A,EA: 1027,00 - örökélet

COMMANDO 86: 060C,X - energia

CORE: 1718,EA: 1719,EA - örök energia

DAN DARE 1: 5960 - 5961,30 - örökidő

DOC: 0206,X - soldier - ek száma

DORIATH: 4DE0,A0 - örökélet

CAMELOT WARRIOR: 3A4E,A0 - (indítás előtt)

EXILE: EBF9,62 - végtelen fegyver utántöltés

FIRE LORD: 30F0,00 - örök energia, 1659,A0 - örökélet

GILBERT: 574B,FF - örökidő az aljátékban

GODS AND HEROES: 0A6E,EA - örökélet

HOBGOBLIN: 161E,A5 - örök fegyver

HUNCHBACK: 0351,X - életek száma

INDIANA IV: 3097,A0: 3663,A0 - örök energia

INT. TRUCKING: 9F50,FF - pénz; A578,X - pénz

KIDGRID: 6182,X - életek száma

MOCKBA: 9C53,A0 - csak egy űrhajót kell kivinni

NAVY MOVES 1: 0E83,00 - nincs első pálya

NAVY MOVES 2: C45C,X - idő

NORTH SEA INFERNO: CCBA,A5 - örökidő (Az atombombánál a kék drótot kell elvágni)

OLLIES FOLLIES: 0A48,FF - örökélet

PARADROID: 124F,00 - könnyű alsójáték

POPEYE 86.: 402A,x - begyűjtendő szivek száma, 40A0,0D - örökidő

ROBOMISSION: 6AED,A0: 7318,A0 - örökélet

ROGUE TROOPER: 4415, A0 - örökélet

SABOTEUR: 7619,A0 - örökidő

SECTOR 90: 0A59,X - életek száma

T - TRIS: 1A60,X - életek száma

TERRAMEX: 8176,64: 817B,64: 8180,64 - örökélet

XIPHIOS: 756B,A0: 6E90,A0 - örök energia, 74F8,A0 - örök kulcs

ZORRO: 00AF,X - életek száma

AMIGA segély

Szeri Krisztián Gödről néhány Amigás CHEAT-tel örvendezteti meg a nagyérdeműt.

Bow: lézer (??? — **CoVboy)** (Messziről is használható). Általában az ellenség erejének a felét veszi le. **(Mit mond erre a matematikus? Akkor senkit sem tud megölni? Gondoljatok bele! -DoT)**

Explosive Cristal: Olyan, mint egy időzített bomba. 30 másodperc múlva robban.

Hollywood Poker Pro: 'H' billentyű és az 'F9' lenyomása mellett dobjuk el a lapunkat **(A lapulevelünket? - CoVboy)** (DROP) és így nyerni fogunk $100-t.

Hunter: A küldetésben megmentendő ember koordinátái: X: 135, Y: 239

Invisi Potion: Láthatatlanság varázslat. Emberünk láthatatlan lesz és a csatában nem tudják egy darabig megsebezni.

Orb of Lighting: tűzlabda féle varázslat. Maga körül mindent feléget.

Paladin 2: Ez egy PRG játék, néhány karakterünk varázsolni is tud. A varázslatok a következők:

Ring of Farsight: Térképet ad a közelven lévő vizekről (tó, folyó, stb.)

Wand of Detection: Térkép.

Wings of Fury: Játék közben írjuk be: "COLIN WAS HERE", vagy "COLLIN WAS HERE" majd ezután: 'M' gombra lőszert kapunk, 'D' gombra pedig az anyahajón találjuk magunkat.

Cselovszky Dénes Szigetszentmiklósról a **DOGFIGHT**-hoz küldött némi kiegészítőt, elsősorban az Amigás különbségeket.

Állást menteni a Configuration Menu-ben lehet, de ha a lemez írásvédett, nem figyelmeztet! Ha állást mentünk, lemezre kerül a Configuration Menu összes beállítása is. A nehézségi fokozatok között nagyon kevés a különbség. Ha menet közben időt gyorsítunk, azt **SHIFT+X**-szel tudjuk visszaállítani. Első világháborús gépeken nem lehet behúzni a kereket, nincs féklap és Flaps, and katapultálni sem lehet. Harrierrel a '3'-as billentyű lenyomásával lehet vízsintesen felszállni, a fúvókákat alapállapotba az '**1**'-es megnyomásával tehetjük. Külső nézetben a Num. Pad '**5**'-tel lehet a kamerát alapállapotba vinni. '**F5**'-nézelődős módban a külső nézet forgatóbillentyűivel lehet mozogni. Nincs horizont állítási lehetőség. A Flaps-ot szintén ']' billentyűvel lehet alapállapotba mozgatni. A Resources menüben a jobb oldali ablakban felül látható a gép, amelyiknek épp parancsot adhatunk (az alsó két nyíllal lehet válogatni), alul a parancs célja van kiírva. '**F10**'-módban a '**T**'-vel lehet a célpontok között válogatni. Az itt kiválasztott objektum az aktuális préda, melynek irányát a fülkében egy fehér X jelzi, és auto pilot üzemmódban (minden gépen van !) ezt fogjuk követni. Ha nem a saját gépünket választottuk a külső nézetben, vagyis van prédánk, akkor '**F4**'-gyel az ő szempontjából nézhetjük magunkat. Ha az '**F9**'-es képen lenyomjuk a jobb egérgombot, az aktuális préda a képernyő közepére kerül.

Küldetések: Mindig csak az egyik felét írjuk le, a másik oldalon ugyanazokat kell csinálni, csak fordítva, tehát amit angol oldalon támadunk, azt németként védünk.

WW1 (1. Világháború): England. Meg kell semmisíteni a két Zeppelint, a két Observation Ballont, és a Red Baron repülőterét (R.B's base).

WW2 (2. Világháború): Great Britain. Vissza kell verni a támadó német légierőt. A bombázók legyenek a fő célpontjaink. Várhatóan Eastchurch és Mauston reptereit, valamint a Dover és Hastergs környéki radarokat fogják támadni.

KOREA (Koreai háború): USA. Megsemmisíteni a lőszerraktárat, a benzin- és olajtankokat Jalw környékén, valamint a radar- és távközlőpúznákat Kwaksor mellett.

VIETNAM (Vietnámi háború): USA. (Ez nem volt teljesen világos, nem biztos, hogy ez a pontos feladat!) MIG-eket kell visszavernünk SAM állásaink területéről.

FALKLANDS (Falkland-szigetek): Great Britain. Kísérni a Task Force csapatokat. Különösen a hajóinkra (HMS) figyeljünk. (Invicible, Feavless, Intnepid)

SYRIA (Szíriai konfliktus): Israel. Semmisítsük meg a SAM állásokat, majd védjük az Israeli légierőt, végül (ez sem biztos!) akadályozzuk meg a Syriai erők lerohanását Israeli erőinkkel szemben Beirut-tól délre.

PC segély

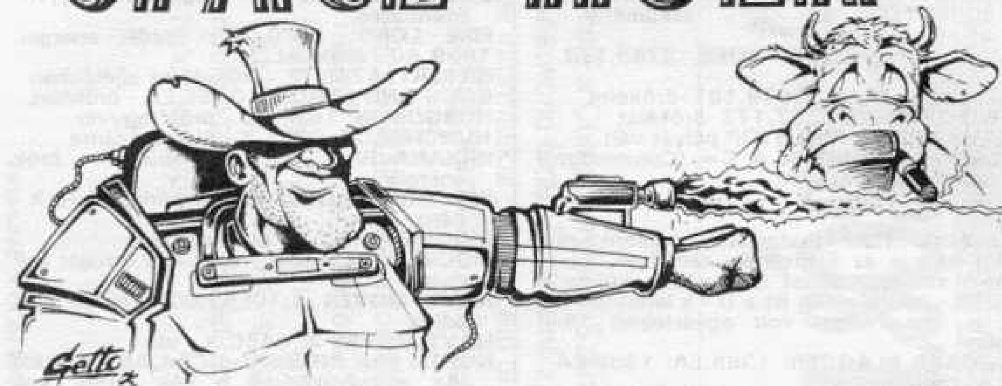
Farkas István Dunaújvárosról azon PC-seknek kíván segíteni, akik a **Moonfall**-lal szenvednek.

A harmadik küldetés után megmaradnak a kristályok, amik eladva 2000 lunáriumot hoznak a konyhánkra. Vigyázat, amig nálunk vannak, addig folyamatosan támadnak a kalózok! A 10. küldetésben pakoljunk fel rakétákat, legyen tele a plazma ágyúnk és min. kettes pajzs, de nem árt a hármas-négyes ide is. Ha több hajóval van dolgunk és már kevés a pajzsunk, akkor lőjünk rakétákat akire csak tudunk, mert ezek egy darabig el lesznek foglalva. Addig a fennmaradó hajókat küldhetjük a másvilágra úgy, hogy a sebességet lecsökkentjük 0-ra, fel-le emelkedve amikor egy szintbe ér velünk, megsorzzuk, és ezt addig ismételgetjük, amig meg nem tér.

Molnár Richárd alias **Ryccharder** Maklárról némi **Legend 2** tipphalmazt tartogat számunkra. A városokba való bejutáshoz általában Pass!, vagy pénz kell. Namármost ha egyiket sem akarunk veszíteni, elég ha a városkapuban mentünk egyet, és visszatöltjük, s már bent is vagyunk.

Béczi Gábor Zákányszékről azoknak kíván segíteni, akik a **Hero's Quest** nevű Sierra baromságon csökkentik szürkeállományukat. Az 5. napon **MIDDAY** időben menjünk be a céltáblához, de OLDALROL!! Itt a városkapui lejmolós és egy rabló beszélget. Mikor a lejmolós elment, nyírjuk ki a rablót és vegyük el a kulcsot. Az antwerp-nél a bal oldali középső sziklánál USE KEY, OPEN ROCK, HIDEN GOSEKE. Bent ha suskát akarunk, balra. A troll után SEARCH BODY, GET BEARD, GET PILE. Jobbra a minotaur. A fészket le lehet DART-olni. A WEAPON MASTERT 10 pontért ki lehet szorítani. A koboldot ki lehet nyírni. A 12.nap után nappal is jönnek éjszakai szörnyek. Éjjel a tónál valami odajön a parthoz!!!

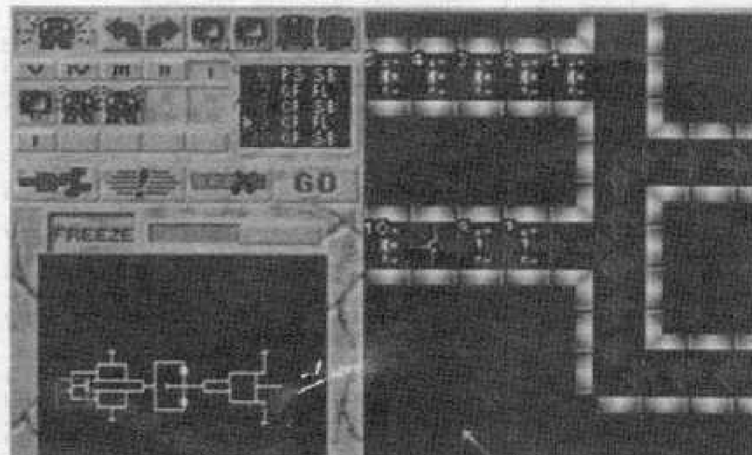
Huh! Hogy mindig véget ér ez az oldal, legközelebb a PC segélyt teszem az elejére, akkor biztos nekik fog több jutni. Meg aztán tessék megvenni a nagy bibliát, abban szinte minden benne lesz. Tipp hegyek, külön könyvben, először Magyarországon!



A minap szomorúan állapítottuk meg, hogy az Amigára oly rég megígért *Spear of Destiny* még mindig nem akar megjönni. Hát az Amigások mégiscsak híján lesznek a ***Wolfenstein***-szerű anyagoknak? NEM, mert itt a *Space Hulk*...
Mielőtt valaki sietősen távozna körünkből, elmondanánk, hogy nem reklámszöveget igyekszünk írni az ***Electronic Arts*** játékához, hanem egyszerűen fel szeretnénk hívni a T. Programozó Urak figyelmét arra, hogy az Amiga is képes a nagyszerű 3D-s játékok futtatására — feltéve, hogy írnak rá. Ezért fogadtuk igen pozitívan a stuffot, mivel még csak hasonló stílusú anyagról se tudunk a jó öreg Amigón. A játék egyébként a kevésbé öreg Amigókon (vagyis 1200-asokon) is kitűnően fut!
A game céljáról fogalmunk sincs. Most az egyszer tényleg nem mi vagyunk a hülyék: az intro valóban jópofa képekből áll, de a végcélról nem sokat árul el. Végül is mindegy, a missionökön van a lényeg... de legalább letudtunk egy jópár sort a bevezetővel!

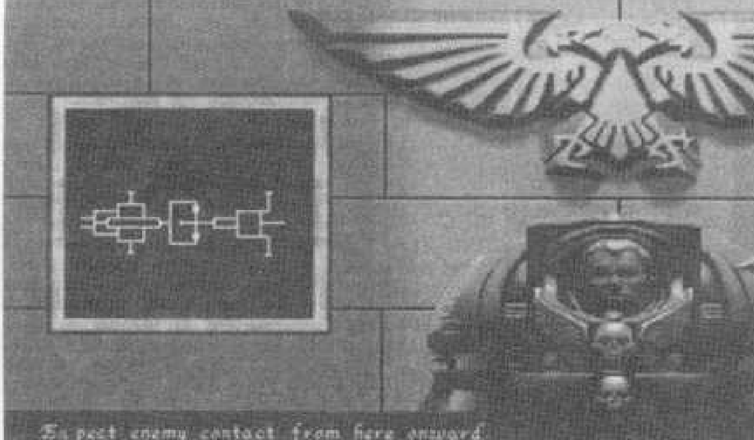
Akkor hajrá:
A bejelentkező főmenü három lehetőséget kínál az őrült játékosoknak:

- **Mission Training:** Jópofa gyakorlási lehetőségek. Az első kettőben **(START BASIC TUTORIAL, CONTINUE BASIC TUTORIAL)** még nem nagyon jönnek a kis széparcúak, de a harmadikat választva **(ADVANCED TUTORIAL)** már rohanni fognak felénk, közben meg lóbálják lókörmeiket. Ja, csak úgy mellékesen jegyeznénk meg, hogy kilencféle térkép (azaz játéktér) közül szelektálhatunk.
- **Space Hulk**: Normál küldetések. Ide clickelve három lehetőség tárul elénk:
  - **SPACE HULK ORIGINALS:** Eredeti, felbontatlan csomagolású keménylegények. Helyben is fogyaszthatóak...
  - **ONE SQUAD MISSIONS:** Na, ez már valamivel jobb. Öt főnyi "halálraítélt" csapatunkkal masírozhatunk labirintusok sötét falai között. Ez már picivel nagyobb odafigyelést igényel, mintha egyedül lennénk.
  - **TWO SQUAD MISSIONS:** Tök ugyanaz, mint az előző... ja, majd elfelejtettünk valami apróságot: itt pontosan kétszer annyi (azaz tíz) fickót kell felvonultatnunk, mint az előbb. A gépagyúak két csoporta vannak osztva: öt-öt főnyi egy-egy csapat. Általában persze a legelöl lévők egymással szemben szoktak állni, mivel így nagyobb az esélye, hogy kölcsönösen agyonlövik a másikat...
- **Deathwing:** A halál szele... **(khmmm... a wing sehogysem akar szelet jelenteni...)** Üdítő egy játékfajta: induláskor senkit nem fogunk látni. Aztán, ahogy megmozdulunk, szépen megindulnak felénk a lókörműek... Mondjuk ez még nem lenne baj, hiszen egy-két jó időben eleresztett géppuskasorozattal átadhatjuk őket az örökkévalóságnak, mindössze az a zavaró momentum fog fellépni, hogy a mama kedvencei a falon keresztül fognak érkezni... ráadásul kopogás nélkül! Ilyenek ezek a mai fiatalok!



KEZELÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉSSS!!!
Ennyi maszlag után úgy döntöttünk, hogy elsikítjuk nektek a game kezelését is.
Ha betöltünk valamilyen pályatípust, először egy kis rajzot kapunk annak térképéről (jobb esetben). Ezután a fő-fő-fő-fő-fő-fő elit katonánk röviden elmondja megjegyzéseit. Először azt, hogy hány egységgel nyomulhatunk, majd ezek starthelyeit (a kis térképen villog is). Mellékesen arra is kitér, hogy mi a feladat, majd megmutatja a térképen, hogy hol számíthatunk intenzív szörnyinvázióra! **Trainig Mission**nél vannak olyan feladatok, ahol nincsenek dögök — értelemszerűen az eligazításnál sem említik őket.
Fertályóranyi töltögetés után beugrik a játékképernyő egy "**Ready!**" digiordítás kíséretében.
Minden időhúzást nélkülözve rögtön fejest ugrunk az ismertetésbe. Tehát:
A képernyő felső részében — nagyjából egymás mellett — négy kis ablakot láthatunk. Ezek az általunk nem irányított fickók pozícióit hivatottak jelezni. A kis ablakok bal felső sarkában van a katonák száma, magában az ablakban pedig megtekinthetjük, hogy éppen mit is lát az ipse. Bármelyik **window**-ra rányomva egy jobb clicket, az kicserélődik a képernyő közepén terpeszkedő nagy ablakkal. Ha egy katonánk meghal, akkor az ablak elsötétül — érdekes módon még ilyenkor is ráclickelhetünk.
A játékképernyő közepén lévő ablakban az aktuális katona által látott területet vételezhetjük szemre. Az ablak bal felső sarkában a katona száma van, mellette pedig az általa birtokolt fegyver típusa. Ez vagy **SB**, vagy pedig **FL**. Az előbbi egy géppuskaszerűség, míg a második lángszóró.
Ha ebben az ablakban mozgatjuk a pointert, akkor irányíthatjuk is az ipsét. De megtehetjük ezt billentyűről is (erről később), vagy az ettől az ablaktól jobbra lévő nyíl ikonnal is.
Ezek alatt a nyíl ikonok alatt egy **FREEZE** feliratú ikon villog, mellette egy felkiáltójellel. Ez a játék lefagyasztását eredményezi, amit sok más game elvégez magától is... Itt viszont ráclickelve erre a feliratra, a felfüggesztett game folytatást nyer. Nem árt megjegyezni, hogy fagyasztott módban a kis aranyosak sem mozognak, úgyhogy zöld utat engedünk nekik azzal, ha folytatjuk a játékot. Nagy szivatás továbbá az is, hogy a **freeze**-elés is csak egy elég szűkreszabott időlimiten belül történhet. Ezt egy folyamatosan csökkenő csík mutatja a freeze ikon alatt. Ha ez elfogy, akkor a játék automatikusan elindul. Folyamatos játék alatt viszont elkezd visszatöltődni a csík. Ja, majdnem kihagytunk már megint valamit: a **FREEZE** mellett lévő felkiáltójel ikon arra jó, hogyha két squadot irányítunk, akkor váltogatni tudjunk köztük.
A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a játék térképét. Ezen számozottak a katonáink, az ajtókat vastagabb vonalak jelölik, a dögöket pedig piros pontok (mint a dedóban!). Négyzetenként tudunk haladni egy egységgel, tetszőleges irányban. Reflexeink kifinomultsága nem lesz hátrány, mivel a minket támadó Rómeók gyorsabbak nálunk... Egyébként, ha nyomunk egy jobb clicket a térképre, akkor egy tervezőmenübe kerülünk. Itt készíthetjük fel az egységeinket a legrosszabbakra, illetve adhatunk utasításokat nekik. Lássuk hát:
A képernyő jobb részét teljes egészében egy nagy térkép foglalja el. Ezen az aktuális (kiválasztott) katona villog. A dögök a változatosság kedvéért most nagy fehér pontok (kinőttek a dedóból...).
Van egy másik map is a bal alsó sarokban. Ezen egy kis fehér keret mutatja az aktuális térképrészletet, amit kinagyítva láthatunk a nagytérképen. A kis térképre egy jobb clicket nyomva térhetünk vissza a gamehöz, -hoz, -hez.
Most kerültünk igen kényelmetlen helyzetbe, ugyanis a felső részben elhelyezkedő ikonokat kéne ismertetnünk. Ezek közül kettőnek a funkciójára még nem igazán sikerült rájönnünk, de stábunk szakértők bevonásával lázasan keresi a megoldást... Na mindegy, Ti biztosan ügyesebbek vagytok nálunk. Azért amit tudunk, azt megosztjuk Veletek:
Szóval, a bal felső sorral kezdjük. Az első ikon egy katonát ábrázol, amint "izzik körülötte a levegő". Az biztos, hogy ez egy szörnyen idióta megfogalmazás, de nekünk ez jutott eszünkbe először. A lényeg az, hogy ha ráclickelünk, akkor az aktuális fickó állandó tűzkészültségbe kerül, azaz nyugodtan egyedül hagyhatjuk, mindenre lőni fog, ami mozog és nem ember...
Emellett két nyíl ikont láthatunk, ami az egység mozgatására szolgál. A térképen kell kijelölnünk az egység haladási irányát, amit piros nyilak mutatnak majd. Tök szórakoztató dolog, hogy a lehető legbonyolultabb mozgásokat is megtaníthatjuk, így például elérhetjük egy kis ügyeskedéssel azt is, hogy egy krapek föl-alá masírozzon rövidebb ideig.

A második ikonsorban **V**-től **I**-ig az egységek ikonjait láthatjuk, ezekre kattintva hivatkozhatunk valamelyikre. A kis római



számok alatt láthatjuk azt, hogy milyen funkciókat rendelhetünk az adott emberhez. A katonákat a térképen is kiválaszthatjuk. Ennek az ikonsornak a végén van egy pici információs ablak, amiben az egységek fegyvereit tekinthetjük meg.
A kis térkép fölött láthatunk még négy ikont. Ezek balról-jobbra haladva a következők (mondjuk jobbról-balra haladva is):

- Az első egy kis térképszerűség. Erre rákattintva a térképen megjelenik az adott katona előtt egy hosszú piros sáv. Ez azt jelenti, hogy az ipse abban az irányban, amerre éppen néz, ekkora területet képes belőni anélkül, hogy a lövedék falba ütközne. Magyarul lőtávolság, no!
- A mellette lévő felkiáltójel ikont már említettük: átvált a második szakasz katonára (már ha van ilyen egyáltalán).
- Ez az ikon egy térképrészletet ábrázol, egy **X**-szel áthúzva. Mozdulat törlésére használhatjuk.
- Végül maradt ez a **GO** ikon. Ha ezt választjuk, akkor a katonák elkezdik végrehajtani a beprogramozott feladataikat. Viszont ha a **FREEZE** bekapcsolt állapotban van, akkor először azt kapcsoljuk ki, és csak utána kattintsunk a **GO**-ra.

Nos, röviden ennyi a kezelés. Ideje a játékmenetről is néhány "szavat" (úgy látszik, ez a kifejezés egyre jobban a vesszőparipánkká válik) ejteni.
Először is azt kell elmondanunk, hogy mik a kezelőbillentyűk:

'**P**': Pause, de ilyemkor eltűnik a képernyő, nehogy tervezni tudjunk.
'**F1**'-'**F4**': Váltogatás az egységek között.
'**Y**': Mission abortálása
'**kurzorgombok**': Egy adott fickó irányítása, illetve tervezőmódban a nagytérkép scrollozása.

Egy megjegyzés az irányításról: a katonák irányítása háromféleképpen történhet, ha manuális vezérlésről van szó. Egyrészt a képernyőre rajzolt nyilakkal. Ez a lehető legrosszabb, nem ajánljuk senkinek, mivel így csak előre lőhetünk. A másik megoldás, hogy a játékképernyőn manipulálunk. Ez sem tökéletes megoldás, pontosabb célzást engedélyez. Volt például olyan, hogy egy lókörműnek csak az egyik karját láttuk meg, de magát a dögöt nem. Pontosan becéloztuk, és ez az egy találat is elég volt ahhoz, hogy elpusztuljon...
A harmadik irányítási módot tartjuk azonban a legcélszerűbbnek. Vagyis próbáljunk billentyűzetről játszani és egérrel tüzelni, mivel a lövés funkcióját betöltő billentyű nem nagyon akadt a kezünk közé.
Érdekes momentum, hogy a vérszopók még a falon keresztül is támadhatnak. Ez igen zavaró akkor, mikor mit sem sejtve gyalogolunk egy folyosón, és a semmiből előugrik egy állatka...
Vannak olyan területek is, amiket még nem térképeztek fel. Ezekre a programozók az **UNMAPPED** kitételt alkalmazták.
Minden jól vagy rosszul befejezett feladat után egy kiértékelést kapunk. Itt megtudhatjuk a feladat nevét (**codename**), magát a misszió értékelését (**outcome**), embereink elhalálozási mértékét (**terminator casulaties**), valamint az általunk elpusztított dögök számát (**confirmed enemy kills**). Bal clickre új feladat után nézhetünk, jobb clickre ismételhetünk.
Mivel nagyon szeretjük jártatni a szánkat, úgysem fogjátok megúszni, hogy a nyakatokba zúdítsunk egy halom tippet:

- Fegyverből három fajtához volt eddig szerencsénk. Az egyik a géppuska (**SB**), ami nagy hatótávolságú, gyorsan ölő kezyere. A másik a lángszóró (**FL**). Ezzel egy adott területet tudunk lángba borítani, de a szörnyek kinyírására kevésbé alkalmas. A harmadiknak már nem emlékszünk a nevére, de ugyanazt tudja, mint a géppuska.
- Ha egy sorozat után megjelenik a **JAMMED** felirat, akkor az azt jelenti, hogy beragadt a géppuskánk a sok trtyitól!
- Ajtót kétféleképpen nyithatunk: vagy közel megyünk hozzá és automatikusan kinyílik, vagy messziről belelövünk egyet. A dögök egyébként nem tudják kinyitni őket, ezért ha egy ajtó mögött áll egy, akkor az ajtót messziről lőjjük szét, majd puffantsuk le a kis aranyost is... Vannak olyan ajtók is, amelyek nem nyithatók.
- A **Deathwing** pályán, ahol csak és kizárólag a falból jönnek a lókörműek, araszolva haladjunk. Ha kiugrik egy elénk, azonnal hátramenet, és tüzeljünk!!!
- Minden kereszteződésben érdemes megállni és körbe-körbe forogni, mivel a hátunk mögül is kaphatunk támadást!
- A kis ravasz állatkák általában egymás után támadnak minket, ha valamelyikük egyedül jön, akkor az egy sarokban elbújik, és addig nem mozdul, amíg a közelébe nem érünk.
- Ha lángszórós pasival nyomulunk, és lőttünk egyet, a tűzbe ne nagyon menjünk bele, mert az általában azonnali halált okoz. Miután eloltódott, mehetünk tovább.
- Ha nincs előttünk senki, akkor is érdemes lőni egyet magunk elé, mivel a folyosón száguldó lövedék elkaphat egy közben megérkező szörnyet!
- Lehetőleg kerüljük a négyes kereszteződéseket!
- **FREEZE**-t csak tervezőmódban alkalmazzunk!
- Ha egy emberünket már kóstolgatja egy dög, akkor gyorsan kapcsoljunk át a mögötte lévőre, és tüzeljünk!
- Katonáink lövedékei nem csak az ellenfélre, hanem egymásra is veszélyesek!
- A csapatösszeállítás általában két géppuskás és három lángszórós szokott lenni. A lángszórósok a legvédtelenebbek, hiszen ha maguk elé lőnek egyet, a tűz miatt nem haladhatnak egy ideig tovább. Éppen ezért csínján bánjunk a géppuskás fiúkkal, nagy szükség van rájuk!
- Soha ne meneküljünk futva a dögök elől!!!

ÉRTÉKELÉS (ÉRTÉKEL. ÉS???)
Nehéz lenne összegezni tapasztalatainkat a játékkal kapcsolatban. Ugyan a leírás elején agyba-főbe dícsértük, meg minden, ám az az igazság, hogy vannak benne negatívumok is. A legfontosabb hiányossága a programnak az, hogy csak egyfajta szörnnyel találkozhatunk. Ezen kívül ha a dögök közel kerülnek hozzánk, már nem tudunk lőni, és két másodperc leforgása alatt el is intéznek minket.
Ugyan nem láttuk sehol, de a játék időre mehet, mivel sokszor csinált olyat, hogy se szó, se beszéd, véget vetett a feladatnak.
A zenék jók, bár egy idő után fárasztóak. Amigán idegtépő a lemezcserélgetés, illetve a véget nem érő töltögetés.
Ennyi zsörtölődés után lássuk a pozitívumokat. A játék hanghatásai például eszméletlen jók. Egészen hátborzongató (borzongató hát!) az az effekt, amikor egy ajtóhoz közel megyünk, és az kinyílik. Vagy jól illeszkednek a játék közbeni sikoltozások. A grafika is a hangulatnak megfelelően van kivitelezve. A játszhatóság viszont nem a legkönnyebb, sőt, néha már idegesítően nehéz.

Összegezve: mindenkinek ajánljuk a programot, aki szereti a 3D-s akciózást egy kis stratégiával fűszerezve. Jut eszünkbe: az ismertető az AMIGA változat alapján készült, úgyhogy a PC-sektől sorry, ha valami eltér!

- *TIBSOFT AND STEFA*

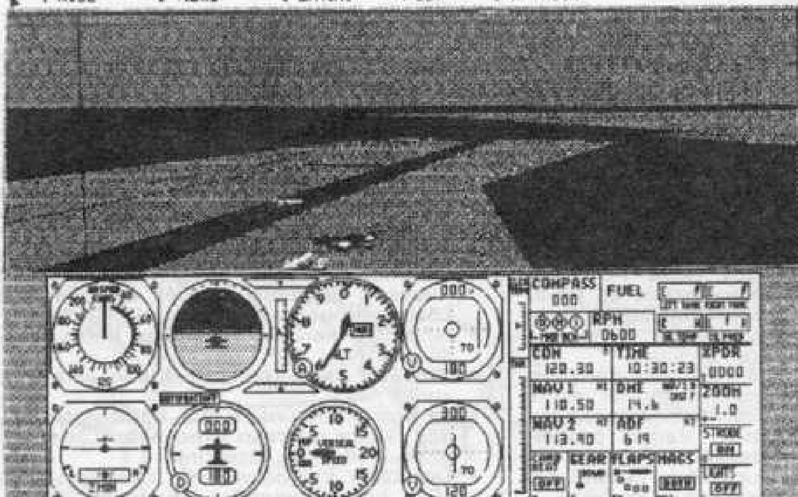
FLIGHT SIMULATOR 4.

Először is egy kis korrekció a *FS5* leíráshoz: azt írtuk, hogy a *Cessna* műszerfala 2 részből áll (2 képernyőből), de ez nem igaz SVGA módban. Ott a felbontás miatt elfér minden 1 képernyőn. Egyébként a *FS5* nem hajlandó elfogadni SVGA-nak minden olyan kártyát, amit a boltokban SVGA-ként árulnak, hanem neki márkás kell, nem elégszik meg a mezei shitekkel. Erről ennyit...

Íme akkor a *FS4* teljesebb leírása. Megpróbáltuk témakörökre bontani a mondókánkat, s ezek közül a hasraütés nevezetű bonyolult matematikai függvénnyel megalkottuk a sorrendet. Tehát az első nyertes:

MŰSZERFAL

A *Flight Simulator*rel való repülés alapja a műszerfal ismerete. A műszerfal kissé bonyolult, de áttekinthető. A bal felső sarokban található a vízszintes sebességmérő. Ez csomóban méri a gép sebességét a levegőhöz képest. A tőle jobbra lévő kerek műszer a műhorizont. 2 része van: a külső dőlésszögmérő karika, és a belső kör, amelyről leolvasható a dőlésen kívül az előre vagy hátra való bukás. A dőlésmérőn beosztások vannak halványan (10, 20, 30, 60 fok), kanyarodáskor ezen (is) látszik, hogy fordulunk. A belsőn, ha a középső vonal párhuzamos a horizonttal, akkor egyenesen, vízszintesen repülünk. A műhorizonttól jobbra található a magasságmérő (**ALT**). A beosztások 100 lábanként vannak, tehát 1 kör = 1000 láb. Míg a nagymutató egy kört tesz meg, addig a kismutató egy egységet, azaz 1/10-ed kört halad előre. Itt még egy dolog van, ami segíti a műszer használatát. Ez egy kis karika, amely a földön kb. a nullánál található. A kis karika mindig annál a számjegynél áll, ahányszor körbefordult a kismutató. Jobbra ettől egymás felett 2 majdnem egyforma műszer van, a **VOR**-ok (illetve az **ILS** és a **VOR** vevőkészülékei) (fent az 1-es, alul a 2-es).
Az **ADF** (ld. később, a rádióknál) a 2-es helyén szokott megjelenni.



Az alsó sorban bal oldalt a fordulásjelző leledzik. A kis repülőgépsziluett mutatja a fordulás mértékét. Ha a kis repülő szárnya eléri az **L** vagy az **R** betűt, akkor a fordulás 2 perces, azaz 1 perc alatt 180 fokot fordulunk (logikus, nem?). A keresztdőlésmérő golyó (lent) a sodródást vagy a csúszást mutatja. Jobbra tőle a pörgettyűs iránytű található. A felső szám a repülés irányát mutatja, az alsó inkább csak segítségként van, 180 fokkal kevesebbet/többet, azaz a farok irányát mutatja. Az iránytűtől jobbra található a függőleges sebességmérő.
A műszerfal jobb oldali részén felül található egy kis, keskeny, függőleges sávban a **trimm**, alatta pedig a gázkar visszajelzője. A többi jobboldali műszerről inkább csak címszavakban:

- **Compass:** Rádióiránytű, csak lassabban követi a fordulót, mint a nagy karika balra lent. Viszont pontos mindig, nem állítódik el a Föld forgása miatt.
- **Fuel:** Értelemszerű, maximum az okozhat gondot, hogy bal és jobboldali is van belőle. Akkor is megy a gép, ha az egyik száraz, de a másiknak még kotyog valami az alján.
- **Oil temp:** Olajhőmérséklet. Hidegindításkor van értelme, ekkor **carb heat**-et érdemes használni (karburátorfűtés). Ha ilyen esetben nem használjuk, lassan reagál a motor a gázadásra.
- **Oil pres:** Olajnyomás. Ha leállítjuk a motort, fokozatosan lecsökken, ha beindítjuk, fokozatosan beáll középre. Ha nagyon csehül áll (gy.k. lent), a motort csak **start**tal tudjuk elindítani, egyébként mozdul **both**-ra, **left**re vagy **right**ra is.
- **Markerek (O, M, I):** Az aktuális marker feletti elrepüléskor elszíneződik a visszajelző lámpa. A markerek a leszállópályáktól meghatározott távolságokra, azok folytatásaként vannak lerakva. Sorrend: **O, M, I** (külső, középső, belső).
- **RPM / % Power:** Az előbbi motoros gépeknél a fordulatszámot, az utóbbi pedig sugárhajtóműves gépeknél a tolóerőt adja meg százalékban. Értékük függ természetesen a gázadagolástól, de a repülés szögétől (felfelé vagy lefelé megyünk), és a karburátorfűtéstől is.
- **COM:** A communication rádió frekvenciája. Ezen keresztül lehet csevegni a toronnyal, természetesen értelmetlen dolgokról.
- **NAV1/2:** A navigation rádióadók vételi frekvenciája. Itt kell beállítani a frekvenciát, a **VOR**-okon pedig a kívánt irányt fokokban.
- **DME:** '**B**'-vel lehet váltani, hogy a **NAV1**-hez vagy a **NAV2**-höz képest mérje a sebességet (**KTS**) vagy a távolságot (DIST). A **KTS** és a **DIST** között az '**F**' betűvel lehet váltani.
- **ADF:** Az **ADF** rádió frekvenciája. A térképeken **NDB**-nek jelölik ez adókat.
- **XPDR:** Válaszjeladó, a reptéri (földi) rádiónak lehet itt beírni az azonosítókódot, hogy a toronyban tudják, kivel beszélnek, és hogy az illető hol tartózkodik. Ezt felszállási engedély kérésekor (ld. később) kell beállítani, meg kér rá a torony. Vészhelyzeti jel: 7700.
- **Zoom:** Gitáreffekt márkája. Mellesleg a 3D ablakok képét is változtathatjuk vele ('+' és '—').
- **Strobe:** A villogó fény visszajelzője. '**O**'-val lehet ki/ vagy bekapcsolni. Ha pl. hátranézünk mondjuk egy *Cessná*ban, akkor láthatjuk a függőleges vezérsík tetején.
- **Lights:** A többi fény ki/bekapcsolása '**L**'-lel. Ide tartoznak pl. a műszerfalvilágítás, a kerék reflektorok és a szárnyak végein lévő fények is.
- **Carb Heat/Spoilers:** A motoros gépeknél a karburátorfűtés ki/bekapcsolása, a sugárhajtóműveseknél pedig fékszárny, amelynek bekapcsolásakor nem keletkezik plussssssz felhajtóerő. Utóbbit leszállásnál érdemes használni.
- **Gear:** A kerekek visszajelzője.
- **Flaps:** Ez olyan fékszárny, amely annál több felhajtóerőt képez, minél jobban ki van nyitva. Mellesleg fékezi is a gépet, ezért leszálláskor ezt használják az alacsony leszállósebesség eléréséhez. '**F5**'-től '**F9**'-ig lehet változtatni a kinyitás szögén (ezt vissza is jelzi kis kép), '**F5**'-re a szárnnyal egy síkban lesz, '**F9**'-cel pedig teljesen le lesz nyitva.
- **Mags/Engs:** Az '**M**' betű megnyomásakor fent egy kis menü jelenik meg. Itt lehet meghatározni, hogy a motor melyik oldalán kapjon gyújtást, mivel a *Cessná*ban boxermotor van. Aki nem érti, az inkább állítsa **BOTH**-ra. Itt lehet még ki- és bekapcsolni mindkét motort.
  - **Start**
    - **Both:** Mindkettő
    - **Left:** Csak bal
    - **Right:** Csak jobb
    - **Off:** ?
    - **Lead cutoff:** Vészleállító

Well, nagy vonalakban ennyit a műszerfal által okozott megrázkódtatásokról. Még talán annyit, hogy ha a gépnek beszélhetnékje támad, azt a sebességmérő felett teszi szép piros betűkkel. Ide teleportálták a csúszásjelzőt (**STALL**) (a *FS2*-ben ez még egy piros lámpa volt) (furcsa, hogy mi minden megtalálható egy repülőn...) a műhorizont és a magasságmérő között). Na ennyi már tényleg elég volt a műszerfal borzalmaiból. Jöjjön egy sokkal kevésbé egyszerű dolog, a:

RÁDIÓK

Alapvetően 5 féle rádió van a *FS4*-ben:

- **NAV1/2:** Navigációs rádió
- **COM:** Hírközlő rádió
- **DME:** Távolságbemérő rádió
- **ADF:** Automatikus iránykereső rádió
- **XPNDR** (Transponder): Válaszjeladó, segédrádió a forgalomellenőrzéshez

NAV

A **NAV** rádiókon lehet beállítani a torony frekvenciáját, vagy az **ILS** frekit. A beállítás módja: vegyük pl. azt az esetet, amikor 103.40 van beállítva, és mi 111.20-ot akarunk a **NAV1**-en. Nyomjuk meg az '**N**'-t, majd az '**1**'-et (1-es **NAV**), és a '+'/'—'-szal állítsuk be az első 3 számjegy értékét. Utána nyomjuk meg 2-szer az '**N**'-t, és állítsuk be a tizedespont utáni számjegyeket. Miután ezeket megcsináltuk (papírtérképekről lehet általában leolvasni az értékeket, de ezekről majd később), neki lehet látni a **VOR** beállításának. A felső **VOR** tartozik a **NAV1**-hez, az alsó pedig a ketteshez (ha nincs bekapcsolva az **ADF**). A felső **VOR**-nak 2 mutatója van, egy vízszintes és egy függőleges. Ha a repülésünk irányát akarjuk meghatározni, a függőlegest figyeljük, a vízszintesre pedig az **ILS**-nél és a leszállásnál lesz szükség. A fenti **VOR**-t a '**V**' + '**1**'-gyel, utána pedig '+'/'—'-szal lehet beállítani. Ilyenkor a 2 számot fent és lent, azaz egy irányfokot állítunk.
Ha térkép alapján repülünk, kiválasztunk egy repülési irányt. Egyszerű jeladóról jeladóra repkedni, mert ilyenkor csak be kell ütni a **NAV**-on a kiszemelt adó frekvenciáját, majd a **VOR**-t addig tekerjük, amíg a függőleges mutató középre nem ér. Ezzel megvan az az irány, amire tőlünk az adó található, így annyi csak a teendő, hogy arrafelé fordulunk. Itt érdemes megjegyezni, hogy egyszerre nincs túl sok jeladó, amelynek a jelét képesek vagyunk venni, mert elég korlátozott a hatótávolságuk.
A **NAV**-okat helymeghatározásra is lehet használni. Ha körülbelül tudjuk, hogy hol vagyunk, a 2 **NAV**-ba beírjuk 2 közelinek vélt adó frekvenciáját, és a **VOR**-okat addig tekerjük, amíg középre nem állnak. Most megvannak azok az irányok, amelyekre akkor kéne fordulnunk, ha az adó felé akarnánk repülni, így a térképen 2 vonalzó és 1 szögmérő segítségével meghatározhatjuk viszonylag pontosan a helyünket.
Néhány reptér rendelkezik **ILS**-sel. Ez olyan jeladó, amit a kifutók végén helyeztek el. Leszállásnál nagy segítséget jelentenek. Használatakor a **NAV1**-be írjuk be az **ILS** frekvenciáját, és tekerjük be a **VOR**-t! Most vessünk egy komoly pillantást a **VOR**-ra! Van rajta 2 szaggatott vonal meg 2 mutató. A szaggatott vonal metszetében vagyunk mi, a mutatók metszetében pedig az **ILS**, azaz a leszállópálya. Arra kell törekedni, hogy a mutatók és a szaggatott vonalak egybeessenek. Mindig arra kell fordulni vagy az orrot emelni/előrenyomni, amerre a mutatók vannak. Így elvileg le lehet szállni még akkor is, amikor rosszak a látási viszonyok. Az **ILS** általában 3 fokos siklópályán vezet le a reptérig, de a leszállásnál, főleg kezdetben, érdemes a vizuális módszert (gy.k. ablakon kibámulás) is használni. A sima **VOR** jeladókra azért nem érdemes rárepülni, mert azok a toronyra vezetnek rá minket.

COM

A kommunikációs rádióval "mindössze" hasznos vagy kevésbé hasznos infokat kaphatunk a toronytól a reptér jelen állapotáról, időjárási körülményekről, stb.

- *Visibility:* Látótávolság tengeri mérföldben.
- **Temperature:** Hőmérséklet Fahrenheit fokban.
- **Wind:** Az első szám a felszíni szél sebességét, a második az irányát adja meg (a reptér közelében).
- **Altimeter: Altimeter setting**, azaz magasságbeállítás. Megadja a torony, hogy ők milyen magasságbeállítással mérik a magasságukat a tengerszint felett (higanyhüvelykben). Nincs értelme vizuális leszállásnál.
- **Landing and departuring on runway XX:** Megadják a leszállópálya számát, amit nem kötelező elfogadni.

DME

A **DME**-ről tudjuk leolvasni a NAV-tól mért távolságot, vagy a hozzá viszonyított sebességünket. '**B**'-vel tudunk váltani a **NAV1** és a **NAV2** között (melyikhez viszonyítson), a távolság (**DIST**) és a sebesség (**KTS**) között pedig '**F**'-fel. A sebességmérésnek igazából csak akkor van értelme, ha pont felé repülünk. Ez azért jó, mert a sebességmérő csak a szélhez képest mér, így nagy szélben eléggé pontatlan, viszont ha ezt a navigációs műszert bekapcsoljuk, pontosan megtudhatjuk a sebességünket a földhöz viszonyítva.



ADF

Ez egy olyan műszer, amellyel az irányunkat tudjuk meghatározni. A térképeken **NDB** adóként vannak feltüntetve, ezeknek a frekvenciáját kell beállítani.
Ahhoz, hogy elővarázsoljuk ezt a műszert, be kell lépnünk a **NAV/COM**-ba ('**5**'), majd az **ADF** almenübe ('**E**'), végül nyomjunk '**4**'-et. Ha beállítottuk a frekvenciát ('**N**', '**2**' és '+'/'—', ugyanaz, mint a **NAV2**), megjelenik a mutató a műszeren, és mutat egy irányt. Ez az irány a gépünk és az **NDB** adó által meghatározott egyenes, valamint a repülési irány egyenese által bezárt szög (világos, mint a sör). Egy **NAV** és az **ADF** segítségével pontosan meg lehet határozni a helyünket, ha van egy jó papírtérképünk.

XPNDR

A **transpondert** felszállás előtt szokás használni. A **NAV/COM** ('**5**') menüben be kell kapcsolni az **Air traffic control communications**-t ('**7**'), ezután repülés közben bármikor '**ENTER**'-re egy menü jön be, amelyen ki lehet választani, hogy leszállási (**Request to land**: '**1**') vagy felszállási (**Request to take off**: '**2**') engedélyt kérünk. Ha kiválasztottuk valamelyiket, '**INS**'-tel szólhatunk bele a rádióba ('**ESC**'-re vagy '**SPACE**'-re simán visszaugrik a játékba, mintha mi sem történt volna).
Tehát ha a felszállási engedélyt kérjük, a torony megkér, hogy tekerjük a **transpondert** XXXX-re, hogy tudjanak azonosítani. A transpondert '**T**'-vel és '+'/'—'-szal tekerhetjük, úgy, hogy egyszeri/kétszeri/háromszori/négyszeri megnyomására az első/második/harmadik/negyedik számjegyre állhatunk. Miután ez megvan, a számjegyeket '+'/'—'-szal tekerhetjük.

A REPÜLŐGÉP IRÁNYITÁSA

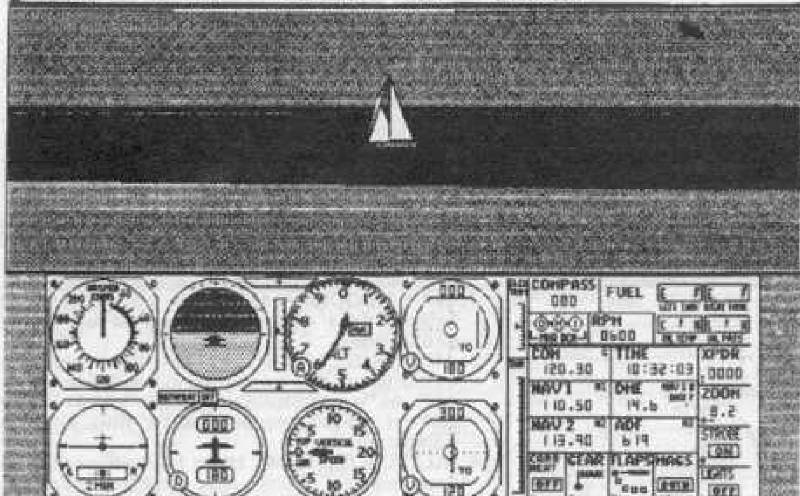
Az irányítás több részből áll. Főbb dolgok pl. a botkormány vagy a gázkar rángatása, de van jópár műszer a gépen, amit csak néha kell kapcsolgatni.
A botkormányt a játék előtti konfigurálástól függően irányíthatjuk joystickkel, egérrel vagy a numerikus billentyűkkel (itt jegyeznénk meg, hogy nagy előnye van ebben a játékban azoknak a joystick-tulajdonosoknak, akiknek a joyán ki lehet kapcsolni a rugót, azaz nincs, ami visszahúzza a botot középállásba). A joy előre- és hátramozgatását a '**8**'-cal, ill. a '**2**'-vel csinálhatjuk, balra & jobbra a '**4**'-gyel & a '**6**'-tal megy. Az '**5**' megnyomásával középre áll vissza az oldalra döntött bot. A bot állásáról egyébként van egy visszajelző a műhorizont és a magasságmérő között. A függőleges sávon a kis háromszög az előre- vagy hátradöntés mértékét, a vízszintesen a jobbra- és balradőlést mutatja.

A gázkart fel a '**9**'-cel, le a '**3**'-mal tolhatjuk. Ennek a visszajelzője a **NAV2** mellet, jobbra van (**THR**). A kerékfék is a numerikus billentyűzetről irányítható, a '**.**'-tal. A kerékfék csak földön használatos, pl. leszálláskor vagy guruláskor, és addig aktív, amíg a billentyűt nyomvatartjuk. Erről visszajelzés a szélvédő bal alsó sarkában, piros betűkkel található.

A **trimm** egy olyan szerkezet, amit ha beállítunk, a vízszintes repüléshez nem kell se hátra, se előre nyomni a botot (ennek igazából joy esetében van értelme, mert ha nem **trimmelnénk**, akkor a rugónak állandóan ellent kéne tartani, viszont a billentyűzet vagy az egér esetében a kis jelzőháromszög ott marad, ahová toltuk). A **trimmet** úgy érdemes beállítani, hogy felszállás után, ha elértük a kívánt repülési magasságot, beállítjuk a fordulatszámot 2000 körülire (általában ez jelenti az utazósebességet), és a botot, valamint a **trimmet** összehangoltan kezeljük. Ezután a **trimm** kezelőgombjaival (fel: '**1**', le: '**7**') és a magassági kormánnyal megpróbáljuk beállítani vízszintesbe a gépet. Ez első nekifutásra biztosan nem fog sikerülni, mert a gép sebessége a vízszintesbe állítás után még sokat változik, így a szárnyakon keletkező felhajtóerő is lényegesen megváltozik, tehát a gép orra elkezd mászni le vagy fel. A következő vízszintbeálláskor viszont már sokkal kisebbet kell újraigazítani, így végül beáll vízszintbe a gép. A **trimm** beállítása sok mindentől függ (pl. az üzemanyagmennyiségtől), ezért nem lehet ugyanazt a beállítást két különböző helyzetben használni. A műszer visszajelzője a gázkar felett található (**ELEV TRIM**).
A **trimm** helyett viszont sokkal egyszerűbb a robotpilótát használni. A *FS4* robotpilótája már elég fejlett, sokkal jobb, mint a *FS2*-é vagy a *FS3*-é. Bekapcsolása és beállítása a **NAV/COM** menüből ('**5**'), az **AUTOPILOT SET** almenüből ('**F**') érhető el. Ennek az almenünek a pontjaiból állíthatjuk be a robotpilóta paramétereit :

1. **WING LEVELER**: A szárnyat próbálja vízszintesben tartani. Szerencsére enged némi beleszólást a pilótának is, de mindig visszarántja a gépet vízszintesbe.
2. **NAV1 LOCK**: A **NAV1**-en beállított irány felé fordítja a gépet, és tartja azt, még szélben is.
3. **HEADING LOCK**: Miután bekapcsoltuk ezt, egyből be kell gépelni egy irányszöget, és a robotpilóta ezt az irányt fogja tartani egész repülés alatt, míg ki nem kapcsoljuk.
4. **ALTITUDE LOCK**: Itt is be kell gépelni a magasságot lábban, és miután visszatértünk a pilótafülkébe, a gép elkezd emelkedni vagy süllyedni a kívánt magasságra. Egyébként ezt nem így szokás használni, hanem először érdemes beállni a begépelendő magasságra, és csak azután bekapcsolni a robotpilótát.
5. **AUTOPILOT MASTER SWITCH**: Ha beállítottuk a paramétereket az előző négy pontban, ezzel lehet be/kikapcsolni a robotpilótát. A pilótafülkében ülve ugyanaz az eredménye a '**Z**' megnyomásának.

A repülés legelső problémája a felszállás. Ez a ***Flight Simulator*** indításánál nem túl nehéz feladat, mert a gép már ott áll a kifutó végén, így csak annyi a feladatunk, hogy ráténhénkedjünk a gázra, és valahogy felemeljük a repülőt a földről.
Egy komoly felszállás a parkolóból indul. *Cessna*-val kb. így érdemes csinálni:
Mindenekelőtt érdemes bekapcsolni az **AIR TRAFFIC CONTROL COMMUNICATIONS**-t, majd felszállási engedélyt kérni az '**ENTER**'-rel (ld. feljebb). A torony visszaszól, hogy tekerjük be a **transpondert**, és guruljunk valahová (legtöbbször nem mond konkrét kifutót, ilyenkor tetszés szerint válogathatunk). Mielőtt a gurulóról rátérnénk a kifutóra, érdemes körülnézni. Ezt a műveletet (és még jópárat) egyébként a játék oktató része (***Flight Instruction***) begyakoroltatja velünk. A körülnézés után ráfordulhatunk a kifutóra, majd egyből érdemes beállni a kifutó irányára, ha van arról adatunk (pl. térképen), hogy hány fok a pálya iránya. Ezt a kifutó számozásából is megtudhatjuk (mégpedig a kifutó végén lévő kétjegyű számhoz egy nullát adva megkapjuk az irányfokot), már ahol van ilyen. Tehát ha ráálltunk a jó irányra, akkor utoljára ellenőrizzük, hogy középen van-e a bot- és a lábkormány, esetleg hitelesítsük a magasságmérőt ('**A**') (ld. **COM** rádió), majd adjunk teljes gázt, és mikor már a gép sebessége elérte az 50 csomót, megkezdhetjük az elemelkedést. Finoman húzzuk meg a botot, elég 2 egységnyit a visszajelző skáláján, s mikor elemelkedett a gép, minél hamarabb húzzuk be a futót ('**G**'), mert annál hamarabb felgyorsulunk. Ezután már csak az egyenletes emelkedésre kell ügyelnünk. Az emelkedés elég veszélyes feladat a kezdők részére, ha nem növelik a gázt közben, mert az orr felemelésekor rövid ideig ugyan intenzíven emelkedünk, de a gép hamarosan lelassul, az orra lebukik egy jó kis sípolás kíséretében (azonkívül kiírja a gép, hogy **STALL**), és zuhanni kezdünk. A *Cessna* esetében felszállás után általában még van annyi erőtartalék, hogy olyan intenzíven emelkedjünk, hogy a földet már csak a műhorizonton lássuk. Az emelkedés után egyszer csak elérünk egy olyan magasságot, ami már épp elég nekünk, így megkezdhetjük a vízszintbe állást. Ehhez érdemes a gázt és a magassági kormányt összehangoltan használni, majd egy csomó apró korrekció után beáll a gép vízszintbe. Ezt a függőleges sebességmérőn ellenőrizhetjük, és szükség esetén korrigálhatjuk.



vízszintes repülésbe. Ekkor a sebesség csökkenni kezd, és aki figyeli a műszereket, az észreveszi, hogy megint süllyedni kezd a repülő. Ismét húzzunk egy kicsit a boton, de vigyázzunk arra, hogy ne emelkedjünk! Pár ilyen húzogatás után már annyira lecsökken a gép sebessége, hogy leereszkedik a betonra (hallunk egy nyikkanást, ami a csikorgó kerekek hangját akarja szimbolizálni). Well, ha ilyenkor túl magasan lettünk volna, akkor a földetérés a szélvédőn is meglátszik, azaz egy kicsit megrepedezik, ami annyit jelent, hogy a leszállási eredményeket jó esetben a műtőasztalon, rossz esetben a koporsóban kapjuk meg. Nos, ez egy elég nehéz ügy, de némi gyakorlás után már biztosan sikerülni fog mindenkinek. Eleinte elő szokott fordulni, hogy túl nagy sebességgel csapódunk a betonra, így visszapattanunk, és mire ismét visszatérnénk a gépet a földre, már csak a szántásba sikerülne. Szóval akinek még kevés a gyakorlata, az a gyakorlásra inkább valami nagy repteret válasszon ki, ahol még egy *Boeing* is fel tud szállni (pl. **Chicago O'Hare** vagy **Seattle Boeing Field**, stb.). Egyébként sokat segítenek a gyakorlásban az analizátorok. A lezuhanási analizátort a **SIM** menüben ('**4**') kapcsolhatunk be úgy, hogy a '**2**'-t addig nyomogatjuk, amíg ki nem írja a **CRASH** mellé, hogy **DETECT & ANALYZE**, a leszállásit pedig a **MODE** menüben ('**1**') a '**2**'-t és utána az '**1**'-t (**Landing analysis**) megnyomva. Ha bekapcsoltuk ezeket az analizátorokat, lezuhanáskor és leszálláskor megjelenik egy grafikon, amin a magasságot olvashatjuk le az idő függvényében.

Előbb-utóbb fogyni kezd az üzemanyag (szerencsére a *Cessna*-nak jó nagy a tankja), és keresnünk kell egy repteret, ahová letehetjük a gépet. Ha kiszemeltük a szerencsétlen helyet, ahol össze kívánjuk törni a gépünket, akkor gyorsan döntsük el, hogy melyik kifutóra akarunk leszállni. Ha nagyon komolyan vesszük a dolgokat, meghívhatjuk az adott reptér **COM** rádióját (ilyen a *FS4* világában nem minden reptéren van), és esetleg figyelembe vehetjük az általuk ajánlott kifutót (ld. **COM** rádió ismertetése). Ez a leszállási irány miatt lehet fontos, mert általában a kifutóknak csak az egyik végére raknak leszállássegítő dolgokat (pl. **ILS**, **VASI** (ld. kicsit később), stb.). Kérjünk az '**ENTER**'-rel leszállási engedélyt, amit rögtön meg is adnak. A leszállás előtt érdemes még jó előre beállni a kifutó irányába, ügyis elmászik később. Kezdjük meg messziről a siklást! A sikláshoz először is szükséges elég sok magasság, és kevés sebesség. Tehát a gázt szedjük lejjebb, mondjuk a felére, és ellenőrizzük a magasságot! A reptértől 2 mérföldre kb. 800-1000 láb magasan kell lennünk. Fokozatosan engedjük ki a fékszárnyat és a futóműveket, miközben ügyeljünk a magasságra és az irányra. Az utolsó fél mérföldön 70 csomónál már nem szabad(na) többel menni. Ekkorra már legyen teljesen nyitva a fékszárny, s csak az irányra és az egyenletes siklásra kelljen ügyelni. Néhány kifutó végén a bal oldalon 2 vízszintes, a pályára merőleges, kétszínű csík található (**VASI=Visual Approach Slope Indicator**). Ezek színe piros vagy fehér lehet. A szín attól függ, hogy milyen meredeken közelítjük meg a kifutót. Ha mindkettő piros, akkor alul vagyunk, tehát csökkenteni kéne a siklószöget, azaz adni kéne némi gázt, és húzni kellene egy kicsit a boton. Ha mindkét csík fehér, akkor a siklópálya felett vagyunk, tehát csökkentsük a sebességet, és ha szükséges, nyomjuk előre kicsit a botot. Ebben az esetben ellenőrizzük még egyszer, hogy teljesen ki van-e nyitva a féklap. Ha az egyik fény piros és a másik fehér, akkor pont az ideális siklópályán vagyunk, további feladatunk már csak annyi, hogy tartsuk ezt az állapotot.
Tehát ott tartottunk, hogy már elég közel van a kifutó, és már eléggé alacsonyan repülünk, ideálisan lassú sebességgel. Lazán elrepültünk a kifutó innenső vége felett, és már csak pár lábnyira vagyunk a földtől. Valahol azt olvastuk, hogy ezt a műveletet egy igazi repülőn könnyebb elvégezni, mert ott vizuálisan is lehet érzékelni a magasságot, itt pedig szinte csak a műszerekre hagyatkozhatunk. Mindenesetre a *FS2* C64-es verziójában ezt pálcikákkal oldották meg, amik pár lábnyi magasságokat mutattak, így érzékeltetvén a gép távolságát a földtől. Na mindegy, az ember úgyis ráérez némi gyakorlás után erre is. Az a lényeg, hogy amikor már tényleg kevés választ el minket a földtől, emeljük meg a gép orrát úgy, hogy átmenjünk

Miután leszálltunk, megkereshetjük a töltőállomást (ha van, akkor nagy sárga négyzet, közepén egy **F** betűvel), és ha megállunk rajta, akkor megtöltik a benzintartályokat (egy pillanat az egész), és kezdődhet az egész kirándulás elölről.

Ezek a dolgok így konkrétan általában csak a *Cessna*-ra igazak, de hogyha azzal már begyakoroltuk a fel- és leszállást, akkor némi billentyűzet- és repülőgéprongálás után bármelyik géppel meg tudjuk csinálni. A sugárhajtású repülőknél igazából a leszállásnál lehenek csak problémák a nagy sebesség miatt. Itt előfordul az is, hogy túl kis sebességre akar valaki lelassítani, a gép megcsúszik (elfogy a felhajtóerő a szárnyakról), és beleáll a betonba.
A vitorlázógépeknél problémát a motor hiánya okozhat, mert előfordul az, hogy túl lapos szögben akarja a delikvens megközelíteni a kifutót, és elfogy a sebessége, valamint a magassága is. Ezért vitorlázónál inkább meredekebb, mint laposabb szögben közelítsük meg a kifutót, a felesleges magasságot könnyebb elveszteni pl. féklapnyitással.
A repülőgépek irányítását nagyban megkönnyíti a ***Flight Simulator***ben a lábkormány és a bot összekötése (**Auto Coordination**). Ez billentyűzet esetén egy előnyös dolog, de ha valaki oldalszélben próbál így felszállni, annak nem fog túl szépre és biztonságosra sikerülni. Ezért találták ki külön a két kormányt. A bot a szárnyakon lévő lapokat mozgatja ellentétesen, így hatására a gép a hossztengelye körül kezd el forogni. Ha az ember célja pl. az, hogy megforduljon, akkor célszerű a lábkormányt is használni, mert kizárólag bot használatával elég lassan fordul a gép (kb. olyan, mintha a biciklivel úgy akarnánk kanyarodni, hogy a kormányt egyenesen tartjuk, csak bedőlünk). A lábkormány a függőleges vezérsíkon lévő kormánylapot mozgatja (külső nézetből ezt is lehet látni). Tehát ha úgy döntünk, hogy külön akarjuk szedni a két kormányt, akkor lépjünk be a **SIM** menübe ('**4**'), és ott kapcsoljuk ki az **AUTO COORDINATION**-t ('**5**') ! Visszatérvén a pilótafülkébe azt vesszük észre kormányzáskor, hogy az alsó és a felső vízszintes csíkon (a műhorizont és a magasságmérő között) a kis háromszögek közül mindig csak az egyik mozdul el (gy.k. eddig egyszerre mozogtak). A felső a bot, az alsó pedig a lábkormány pedáljának visszajelzője. A botot úgy irányítjuk, mint eddig az összes kormányt, a lábkormányt pedig szintén a numerikus billentyűzetről, csak más gombokkal. A bal pedálnak a '**0**' felel meg, a jobboldali pedig az '**ENTER**' vagy a '+' (ezeket mind a **FUNCTION KEYS ON TOP** (ld. játék előtti konfigurálás) üzemmódban próbáltuk ki a billentyűzetünk miatt).
Ha oldalszélben próbálunk felszállni, akkor a lábkormánnyal "lépjünk be" szél ellen, és akkor induljunk. Ha felszálltunk, onnan már könnyebben elboldogulunk.

EGY REPTÉR FELÉPÍTÉSE

A repterek kifutókból, gurulókból, épületekből, fényekből, rádióadókból és a reptér környéki dolgokból állnak (leszámítva az olyan dolgokat, mint pl. fenyőfa, tujabokor, szögesdrót, kisgyerek kezében a nyalóka, stb.).
A kifutókat úgy lehet megkülönböztetni a gurulóktól, hogy szélesebbek, és a felfestésük feltűnőbb, hogy messziről, a levegőből is meg lehessen látni. A gépek ezeken nem túl hosszú ideig tartózkodnak, de sebességük elég nagy, így ha bekapcsoltuk a játék előtti konfigurálásban a **DYNAMIC SCENERY**-t (repülők, kiszolgálóautók mozognak), akkor jobb, ha körülnézünk, mielőtt átmegyünk egy ilyenen. A kifutókon lévő festések közül mindegyiknek van jelentése. A tökéletesen felfestett kifutón először egy zebraszerű valami van, ami a pálya végét jelzi. Utána következik a szám, amely a kifutónak nem csak a sorszáma, hanem ha a végére rakunk egy nullát, akkor megkapjuk a szögét is. Esetleg előfordulhat a szám mellett egy betű is (**L** vagy **R**), ami azt jelenti, hogy ez az adott sorszámú kifutók közül a bal (**L**) vagy a jobboldali (**R**). Előfordul (bár csak a ***FS4 AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER***-ben) a **TOUCHDOWN MARKER**, ami az ajánlott földetérési helyet jelenti.
A gurulók keskenyebbek a kifutóknál, a gépek lassabban közlekednek rajtuk, sőt, előfordulhat a forgalmas reptereken az is, hogy egy gurulón rajtunk kívül még 1 vagy 2 gép tartózkodik. A gurulók kötik össze a parkolórészt a kifutók végeivel. A kifutókról ennek ellenére nem csak a végeken ágaznak le a gurulók, hanem középen is akad néhány a kifutó hosszától függően. A *FS4* készítői arra próbáltak törekedni, hogy valami valósághű dolgot hozzanak össze, így az eredeti repterek készítőit & tervezőit tessék szidni a cikornyás kanyarokért (persze még mindig az a jobbik eset, ahol vannak egyáltalán gurulók...).
A repterek eléggé fontos részei a különböző fényjelzések. A *FS4*-ben nem mindegyik reptér rendelkezik fényekkel (van olyan reptér, amelyik csak egy szimpla pálcika kifutópálya), de akadnak komolyabbak is. Az ilyenek megközelítésekor legelőször a fénysorokat láthatjuk meg. Ezek a kifutóval párhuzamos, annak folytatásaként lerakott fények, állandóan világító lámpákat, és futófényt is tartalmazhatnak. Segítségükkel sokkal könnyebb megtalálni a kifutó irányát, és könnyebb megbecsülni a távolságát és magasságát is, de ügyeljünk arra, hogy ahol ilyen fények vannak, ott még nem kezdődött el a kifutópálya, ez csak a bevezető. A következő fények a kifutók végén, arra merőlegesen helyezkednek el (**END LIGHTS**). A beton végét jelzik, színük

a kifutó hozzánk közelebb eső részén zöld, a túlsón piros. Az **END LIGHTS** két szélén lehet 1-1 villogó, a **REIL** (**Runway End Identifier Lights**). Ezeken kívül egyes kifutók bal oldalán lehet piros és fehér színű **VASI** (ismertetését ld. feljebb), és általában csak este látszik jól a torony pirosan és zölden villogó fénye.
A reptér épületei és a rádióadók összefüggésben állnak. Jobb helyeken van irányítótorony, ott van a **COM** adó, ritkán akad váróépület utashidakkal, néhány helyen van benzintöltő állomás (általában nagy sárga négyzet a betonon, benne egy **F** betű) kis fehér házikóval. A használati utasítás kicsit feljebb található. Az **ILS**-t a kifutók végére szokták lerakni, ezért ha ráerepülünk a műszer szerint, akkor tuti, hogy a kifutóra szállunk le.
A reptér környéke csak néhány apróságból, földből kiálló póznákból, tornyokból, stb. áll, dehát ezek csak azokat érdeklik, akik a megközelítési térképek alapján a ***Designer***rel viszonylag valósághű repteret csináltak az eredeti ***FS4*** bénaságai helyett. A reptér környékéhez tartoznak a külső, középső és belső jeladók (a továbbiak ezekről **MARKEREK** címszó alatt olvashatóak a műszerfal ismertetésénél).

TÉRKÉPEK
Annyiszor utaltunk már a térképekre, hogy már épp ideje lenne ejteni pár komolyabb szót róluk is. Mivel a ***Flight Simulator*** viszonylag valósághű alkotás, jól használhatók az igazi repülőknél használatos repülési térképek. Emellett van egy beépített, számítógépes térkép is a játékban, amelynek mindig a mi gépünk a középpontja. Ennek a térképnek viszont van egy nagy hibája, éspedig az, hogy kicsi, és nem jelöli azokat a dolgokat, amik nincsenek a közvetlen környezetünkben. Emellett nem jelöl semmiféle adatot, pl. magasságot, domborzatviszonyokat, csak elég durván. E hibák kiküszöbölésére használják a papírtérképeket. A közhasználatban elterjedt egypár pocsék minőségű fénymásolat, így az a leghasznosabb, ha mindenki ismerősöktől, könyvtárból, stb. felhajt valami eredetit, és azt fénymásoltatja.
Ezeken a térképeken rajta vannak a **VOR**, **ILS**, **NDB**, **COM** adók (sajnos olyan térképet még nem találtunk, amelyen mindegyik egyszerre lett volna rajta, de sok térképből össze lehet ollózgatni), ezenkívül megtalálhatók a repterek nevei, magasságadatai, hegyek magasságai, egyes tornyok, kémények, felhőkarcolók magasságai, meg ilyenek. Mivel a ***Flight Simulator***ben nincsen benn az összes létező reptér, elég nehéz a ***FS***-hőz tartozó kézikönyvek nélkül kitotózni, hogy melyik is az a reptér a térképen, ahol éppen tartózkodunk. Segítségképpen itt vannak a városok, és utána a repterek nevei (az összes, ami a ***FS4***-ben szerepel):
Chicago Area
Bloomington/Bloomington Normal; Champaign/University of Illionis, Willard; Chicago/Aurora Muni.; Chicago/Lansing Muni.; Chicago/Meigs; Chicago/Midway; Chicago/O'Hare Intl.; Chicago/Schamburg; Romeoville/Lewis University; Danville/ Vermillion Co.; Dwight/Dwight; Frankfort/ Frankfort; Gibson City/Gibson Muni.; Joliet/ Joliet Park; Kankakee/Greater Kankakee; Monee/Sanger; Morris Muni.; New Lenox/ Howel; Paxton/Paxton; Plainfield/Clow; Urbana/Frasca Field; West Chicago/ DuPage
Los Angeles Area
Avalon/Catalina; Carlsbad/McClennan-Palomar; Chino; Compton; Corona; El Monte; Fallbrook/Fallbrook Community Airpark; Hawthrone; LaVerne/Brackett Field; Los Angeles/LA Intl.; Oceanside; Ontario/Ontario Intl.; Riverside; San Diego/ Lindbergh Field; Santa Anna/John Wayne Airport-Orange Co.; Santa Monica; Torrance/Zamperini Field; Van Nuys
New York Area
Block Island; Boston/General Edward Lawrence Logan Intl.; Bridgeport/Igor I. Sikorsky Memorial; Chester; Danbury; Danielson; Farmingdale/Republic; Hartford/ Brainard; Islip/Long Island Mac Arthur; Martha's Vineyard; Meriden/Meriden Markham Municipal; New Haven/Tweed-New Haven; New York/John F. Kennedy Intl.; New York/LaGuardia; Oxford/ Waterbury-Oxford; Southbridge; White Plains/Westchester Co.; Willimantic/ Windham; Windsor Locks/Bradley Intl.
Seattle Area
Alderwood Manor/Martha Lake; Arlington; Auburn; Brementon; Everett/Snohomish; Issaquah; Monroe/Flying F. Ranch; Olympia; Puyallup; Port Angeles/William R. Fairchild; Port Orchard; Renton; Seattle/ Boeing Fld-King County Intl.; Seattle/ Tacoma Intl.; Shelton/Sanderson; Snohomish/Harvey; Spanaway/Shady Acres; Spanaway; Tacoma/Tacoma Narrows
San Francisco Area
Oroville; Marysville; Sacramento Metropolitan; Placerville; Sonoma Co.; Sacramento Executive; Lodi; Kingdon; Hamilton Army; Buchanan; Stockton Metropolitan; Columbia; Oakland Intl.; Hayward; San Francisco Intl.; Half Moon Bay; San Carlos; Moffett Nas; Palo Alto; Livermore; Tracy; San Jose Intl.; Reid-Hillview; Modesto City Co.; Nalf Crow's Landing; Merced-Macready; Watsonville; Salinas; Monterey Peninsula

Huh! Ez egy kicsit sok volt (bepötyögni). Előfordulhat, hogy 2 különböző térképen különböző névvel illetik ugyanazt a repteret, de azt hiszem, eme lista alapján rá lehet találni.
A térképek jelöléseit majd mindenki saját maga kibogarássza. Ezekről csak annyit, hogy a repteret általában karikák jelképezik, néhányba belerajzolják a kifutókat is. A karikák közepén van az irányítótorony.

A repülős térképeknek van egy külön fajtája: a megközelítési térkép. Ezeket is be lehet szerezni fénymásolás útján, de csak a nagyobb repterekhez vannak ilyenek. A megközelítési térképeken a fejléc jobb oldalán található a reptér neve, alatta pedig az **ILS** és **NDB** adókról infok, hogy melyik kifutóra vonatkoznak. A fejléc bal oldalán a levegő-föld összeköttetés adatai találhatóak egy bekeretezett táblázatban. A fejléc alatt maga a térkép van, amely ábrázolja a reptér kifutóit, a reptér környezetének fontosabb tárgyait, a környék rádióadóit és a megközelítési útvonalat. Az **NDB**-t koncentrikus körökkel, a **VOR**-t pedig beosztásokkal teletűzdelt körrel ábrázolják, a **VOR** frekvenciáját téglalapba írják. A térkép alatt a függőleges metszet található számadatokkal, melyek megadják a magasságokat és a távolságokat (természetesen lábban). Ezeken a térképeken feltüntetik a megszakított megközelítésre vagy az átstartolásra vonatkozó szabályokat is, és előírnak egy várakozóhelyet, ahová az elrontott leszállás után kell menni, és újból leszállási engedélyt kérni. Persze ezek is csak olyan dolgok, amiket csak a kukacosabb emberek csinálnak végig, mert a ***FS4*** nem igényli, azaz a játék nem annyira bonyolult, mint a valóság. Mindegy, azért leírjuk, mert ismerünk egypár embert, aki kapható mindenféle ilyen marhaságra (köhömmmm, bocsánat, tehénségre).

Krrrcs! 1.0 most szólt, hogy már így is belecsúsztam a TökösMákos oldalaiba, sorry, pedig megpróbáltam szűkszavú lenni. Na mindegy, legközelebb a játék menürendszerével folytatjuk...

▪ *Ggab*

TökösMákos

CANNON FODDER
(Amiga, PC)

Először is, aki most tölti be először a játékot, az ne nyomja tovább az introt, mert tök jó a zene, és jópofa képek is vannak hozzá.
A játék lényege annyi, hogy kinyírni mindenkit, aki él és mozog, és az összes épületet felrobbantani.
A vezérlés roppant egyszerű, ahol a pointer van (kis sárga nyíl), oda menetelnek a katonák, ha megnyomjuk a bal gombot. Ha jön az ellenség, csak megnyomjuk a jobb gombot, és már meg is halt a golyózáporból kifolyólag (azért nem árt, ha eltaláljuk...).
Kis csapatunkat több részre lehet osztani, ilyenkor rá kell kattintani a szerencsétlen kiválasztottak nevére, és megnyomni a felettük lévő csapatjelet. A hátrahagyott emberek védekezni és fedezni fognak. Az egyetlen baj, hogy szépen eldobálják a sokszor kiszámított gránátot és rakétát. Ja, az elosztásnál az új csapat minden robbanóanyagnak a felét kapja, ha a robbanóanyagok közül egyenes vonal van, akkor az új csapaté minden, ha nincs körülötte semmi, nem kap semmit. A pálya bal alsó sarkában van egy földgömb, ez a térkép, a piros X vagyunk mi.
A játék 24 küldetésből áll, egy küldetés max. 6 pályából (ez mindig változó). Ötféle terep van: **dzsungel**, **hó és jég**, **sivatag**, **mocsár**, **földalatti bázisok**.
A pályákon különböző járművek segítik "munkánkat". A járműveket ugyanúgy irányítjuk, mint embereinket.

1. **Tank**: Mindig van fegyvere, nem árt neki sem az ellenség **gránát**ja, sem **rakétá**ja (**rakétán** most azt kell érteni, amit ember lő ki).
2. **Hójáró**: Nem mindig van fegyvere, és csak a **géppuska** nem árt neki, a **gránát** már igen. Előnye, hogy rendkívül gyors, és jókat lehet vele ugratni.
3. **Lövegtorony**: Szintén csak a golyót állja, de úgy a harmincadik kilőtt **rakéta** után felrobban, úgyhogy tényleg csak a legszükségesebbet lőjük ki vele. Mondanunk sem kell, mozogni nem tud. Fegyvere azonban mindig van.
4. **Jeep**: Nem mindig van fegyvere, de szintén gyors. Csak a golyót állja. Szintén jó ugratásra.
5. **Helikopter**: Nem mindig van fegyvere, ha a levegőben van, nem lehet lelőni. A golyót jól bírja. Ha le akarunk szállni, akkor repüljünk oda, ahol landolni akarunk, és a heli alatt megjelenik egy bekeretezett H-betű, ilyenkor csak ráclickelünk, és már le is szálltunk.

A helin kívül minden mozgó járművel el lehet ütni az ellenség katonáit. A helivel csak landolni lehet rajtuk, ilyenkor is kipusztulnak.

- **Gránát**: Kis faládikákban található, faházak ellen jól bevethető. Bunkerek ellen nem jó semmire.
- **Bazooka** (rakétavető): Ugyanaz, mint a gránát, csak nagyobb hatótávolsággal.

A játékban kétféle épület van: bunker és faház.

- **Bunker**: Kőkemény épület, csak **tank**kal vagy **lövegtoronny**al lőhető szét.
- **Faház**: Egy **gránát**tal is könnyen elintézhető.

Mindenkinek felhívjuk a figyelmét arra, hogy az épületekből sosem fogynak el az ellenséges emberek. Ahhoz, hogy egy kül-

detést végigcsináljunk, általában ki kell nyírni mindenkit a pályán, aki él és mozog. Az egész játék alatt 360 ember áll rendelkezésre, de minden pálya előtt csak 15-öt soroznak be. Ezek általában egy nagy hegy előtt sorakoznak fel, a hegynek annyi a jelentősége, hogy akinek magasabb rangja van, azt magasabbra temetik. Ezért aztán érdemes hajtani!
A küldetésekben különböző feladatokat kell végrehajtani, amelyek kombinálva is jöhetnek. Lehetőségek:

1. *Kill All Enemy*: Nyírjunk ki mindenkit.
2. *Destroy Enemy Buildings*: Az ellenség épületeit kell felrobbantani.
3. *Destroy Enemy Factory*: Ellenséges gyár felrobbantása.
4. *Rescue All Hostages*: Négy fogoly megszöktetése. A szöktetés annyi, hogy lelőjük a fogvatartót és odamegyünk a fogolyhoz, azután az követ minket mindenhová. A foglyokat el kell vinni a legközelebbi elsősegélytáborba.
5. *Kidnap Enemy Leader*: Ellenséges főnök elrablása. Ugyanúgy megy, mint a szöktetés.
6. *Protect all Civilians*: Ne öljük meg a civileket (ha lehetséges).
7. *Get Civilians Home*: A bezárt civileket kell kiszabadítani.

Hát ennyi lett volna Amigóra a *Cannon Fodder*. PC-n mi nem tapasztaltunk különbséget, ugyanilyen a játék.

▪ Jockey Ewing

SANGO FIGHTER

(Amiga, PC)

Ez egy színvonalas bunyós program Amigára és PC-re. Az intro megtekintése után a program főmenüjében találjuk magunkat. Az opciók jelentése fentről lefelé:

1. A játék kezdése
2. Gyakorlás
3. 2 játékos egymás ellen
4. Setup
5. Exit;

1) Az első 5 ember közül választhatunk egyet. Ezzel kell megölni az ellenfelet. Az energiát a képernyő alján kezdetben egy zöld csík jelzi. A kapott találatok alkalmával ez egyre csökken, és ha a sárga is elfogyott, akkor... Először egy, később két őrt kell kinyírnunk. Ha kész, igyekezzünk minél gyorsabban a képernyő bal része felé húzódni, és egy tűzlabdával fogadni a főnököt. Majd később leírjuk, hogyan.
Vigyázzunk, ne engedjük túl közel a képernyő közeléhez (**Akkor ez a bunyó a monitor mellett zajlik? CoVboy**), mert meglép, és nyakunkra küld néhány őrt. Ha látjuk, hogy az ellen mentális energiája nagyon nő, akkor ütögessük meg, vagy dobáljuk (fújjuk-rúgjuk-üssük) meg tűzlabdával, de ne kerüljünk túl közel hozzá, különben a fél energiánk lemegy, ha sikerül átdobnia minket. Ja, a legfontosabb, a játék irányítása: numerikus billentyűzet + 'ENTER' + 'SHIFT' (jobb), vagy bal oldalon a 'QWEADZXC' gombok + 'TAB' + bal 'SHIFT'. Ha megöltünk valakit, választhatunk, vele játszunk-e tovább, vagy választunk mást. Ha mindenkit megöltünk (amihez sok szerencsét kívánunk), akkor egy csodálatos End-Sequence-t láthatunk, amit most nem lövünk le.
2) Hasonlít az előzőhöz, csak itt feleannyi energiánk van, időre megy, kettő vagy három menet van és egy emberrel kell mindenkit megölni, sőt még magunkkal is meg kell küzdenünk. Ha meghalunk, lehet folytatni, úgy hogy az első szöveget választjuk a kettőből (fent).
3) Ugyanúgy működik, mint az előző, csak itt ketten játszhatunk egymással.
4) Setup — No comment
5) Exit — Biztos programhiba, de mindig kilép a játékból.

A speciális támadások:
A következő betűkombinációk segítségével érhetők el. A leírás ezen része alapvetően a bal oldali emberre vonatkozik, a numerikus billentyűzeten természetesen a balra-jobbra irány felcserélődik.
Tehát:
balra-jobbra — ütés
balra-jobbra — rúgás
balra-le — ütés
le-balra — rúgás
le-jobbra — ütés
le-jobbra — rúgás

Ezek minden embernél mások, és nem mind jó mindenkinél, lehet, hogy valamit kihagytunk, de ezeket majd kitaláljátok.
Ha a mentális energia a maximumon van, minden tűzlabda duplán számít, és ha valakit át akarunk dobni, egész érdekes dolgokat produkál emberünk.

▪ Vampire-Soft

SYNDICATE

(Amiga, PC)

A CoV 39-ben megjelent leírás a PC verzió alapján készült, ettől az Amiga változat némiben eltér. Lássuk csak miben is:

- A pisztolyt nem érdemes felvenni, mert 0-ba kerül.
- A mozgó kocsit úgy lehet felhasználni, hogy egy rövid sorozatot adunk le a járműre, mire a tulaj kiszáll és elmegy nyugisabb környékre. Voila, van egy üres kocsink, be lehet ülni.
- Amigán nem érzékeli a gép a szintkülönbséget. Ezt jól ki lehet használni, mert az ellenség mindig felénk mozog (pl. ha a mongóliai akcióban a vonatállomás felüljáróján a sárga-fekete csíkos rámpa elé állunk a csapattal, akkor az ellenség vidám össznépi lövöldözést rendez egymásra, mi pedig a végén a legutolsó ürgét hidegre tesszük). Ha valakit **flamer**rel, **lézer**rel, **gauss gun**nal lövünk le, rövid ordítozás közben hamuvá ég, de a fegyvere is, tehát nincs mit felvenni.

Az árak is mások:
A **mod**ok (ezerben):
LEGS: 6, 30, 60
ARMS: 6, 25, 50
CHEST: 8, 40, 80
HEART, **EYES**, **BRAIN**: 4.5, 22.5, 45

A küldetésekről infok, eltérések:

1. **U.K.**: Itt elég a főnököt kinyírni.
2. **Skandinávia**: Az őröknél 1 uzi, shotgun, pisztoly.
3. **Central Europe**: 4 ügynök shotgunnal.
4. **East Europe**: 4 ügynök uzival.
5. **Urals**: **Clean sweep**, 8 ügyök uzival, **Combat sweep**.
6. **Kazahsztán**: **Persuadertont** vigyünk!!! A feladat az összes ellenséges ügynök (7 db) kinyírása.

A kezdésnél egy épület rámpájánál vagyunk. Menjünk fel a tetőre úgy, hogy az egész kereszteződést belássuk. Rövid idő múlva lövöldözést hallunk. Nem kell megijedni, nem ránk lőnek. Ha elscrollozzuk a képet észak felé, akkor láthatjuk a hullákat is. Nem baj, jut is, marad is. Álljunk vissza a képpel ránk. Kis idő múlva (úgy fél perc) jön a nyugatra lévő ház mellől egy ügynök, ne csináljunk semmit. Ha megvan az összes emberünk, akivel kezdtünk (8 db), akkor várjuk, amíg alattunk összegyűlik 10 ember, ha már van pár hullánk a teamben, akkor annyival többet (max. 13 van), majd menjünk le azzal az emberünkkel, akinél a **persuaderton** van, az épület elé kb. oda, ahol kezdtünk, ha elkezdik lőni az emberkénket, akkor csaljuk el a lövöldözőt úgy, hogy a többi ne legyen a tűzvonalban. Tegyük hidegre, majd a fegyverét vegyük fel, de nekünk már ne legyen kézben fegyver. Ha már nem lőnek, akkor jelöljük ki a célkereszttel a többit bal click-kel follow-ra, ha odaértünk, kapjuk elő (na nem azt) a **persuadertont**, ha hallottuk a hangot, akkor van 10 vagy annál több új ügynökünk (**New Agents Gained** a végén), akiknél nem marad felszerelés, mire végzünk, de MINDEN **MOD**BÓL A V1-ES RAJTUK VAN. Ezután már két választásunk van: vagy egy másik ügynökkel megyünk az északi úton kinyírni az ellenséges 7 ügynököt, vagy ezzel az ürgénkkel megyünk, a különbséget már látni fogja, aki eddig eljutott. Mert az is "nagy élmény", ha egy ügynök kaszál **mini gun**nal, most ugyanezt képzeljük el 14 emberrel (ha összegyűjtöttük az összes embert az épületből), valósággal darált húst csinál az ellenségből egy rövid sorozat is. Valószínűleg PC-n is így lehet új ügynököket szerezni.

▪ Huszár Gábor

Lands of Lore *(PC)*

A ***Lands of Lore*** leírásban elkövetődött egy-két hiba, ezért egyéb tapasztalatokkal kiegészítenénk. Nézzük:

- A játék elején, mielőtt kijönnénk a várból, a fegyverkovácsnál adjuk el a tőrünket (**dagger**), és vegyünk egy buzogányt (**mace**).
- A banditának próbáljunk blöffölni (**bluff**).
- *Timothy* csatlakozásáig így fejlesszük karakterünket:
  - Mielőtt megütnének minket, varázsoljunk, majd üssünk és goto varázs, majd hit és...
  - Egy követ (**rock**) vegyünk fel, és ha bunyónál baj van, click rá, aztán click vele az ellenfélre, lehet ismételni is.
  - Miután *Timothy* csatlakozott, csak akkor harcoljunk vele, ha szükséges, tehát inkább *Conrad*ot fejlesszük.
- Ha hazamegyünk — a királyhoz —, akkor, mielőtt belépnénk hozzá, *Timothy*-ról szedjük le az alkatrészeket, és akasszuk őket *Conrad*ra, majd a gyengébb cuccokat adjuk el a fegyverkocsánál.
- Tegyük le *Timothy*-t.
- *Baccata*-ra akasszuk át a pajzsot, tegyük a legjobb összeállításban kezeibe a fegyvereket — a **FIGHT** minél nagyobb legyen!
- Ezentúl inkább *Baccata*-val harcoljunk és *Conrad*dal varázsoljunk, ugyanis *Baccata* gyorsabban fejlődik harcosként.
- Ha van dobó(?)csillag (**star**), tegyük *Conrad* kezébe, és segítsünk *Baccata*-nak, minél többször — a **ROGUE** gyorsan fejlődik.
- A darazsas erdőben egy darázsnak egy negyedik szintű **SPARK** mehet.
- Ha többen jönnek, egy háromcsillagos gorenje-t ajánljunk fel nekik — Level-3 **FREEZE**.
- Valahol megleljük a zöld koponyát (**Green Skull**), melyet a bánya főkapujának kinyitása után kell használni — click vele a varázslás ikonjára, vagy *Conrad* arcára.
- A kőszörnyeket fagyasszuk — Level-3 **FREEZE**, de a sötétebbeknek mehet a Level-4, amit lehet, hogy kétszer kell elfagyasztani.
- Az általunk kreált jégtömböket szét lehet csapni karddal vagy bármi mással is.
- A **Vaulsons Cube**-ot *Scotia* rácsának kinyitásánál *Conrad* használja.
- A másik **Cube**-ot a másik rács kinyitásánál *Baccata* használja.

▪ Simai András

MINDENFÉLE

- Nem lesz állandó COV MOOO! NEWS. Ugyanis PROKY bevonult!!!
- KÜLDJETEK PROGRAMOKAT (amikről eddig még nem volt szó)!!!

NEWS *(tényleg)*

- **ARANYALMÁK** *[SABE]*
  Ez egy újabb *magyar nyelvű* **adventure**. A király legjobb testőrének a szerepében el kell hoznunk a három gonosz vár kincsét, a három aranyalmát. Ugyan el is lehet futni (2), de akkor még a játék elején meghalunk. Különben (1) tíz arannyal és egy karddal nekivághatunk az útnak keletre vagy nyugatra (k-n)... és így tovább. Ugyanis ez nem a leírás akar lenni **(azt majd később!!!)**, hanem a bemutatása a "nem szokványosan" vezérelt játéknak. Ebből a szempontból hasonlít a **CITADEL OF CHAOS**-ra.

- **BLASTONES** *[EVS]*
  Szintén logikai, egy *64*-es ötletből. Lényeg: a jelek eltüntetése **Oi!** módon, hogy a kurzorral közéjük lépünk és FIRE! Amúgy meg igen **iO! (print "HUJE JAHNY" ;goto10 — Proky) (Neeem iiis! — Jahny)**

- **BLOW** *[PROKY]*
  Logikai játék; a *PC*-s, WINDOWS alatt futó **MINEFIELD** alapján. Szépen néz ki, meg ilyesmik **(PROKY itt ül most mellettem... azt kellene írnom, hogy "*qrvaiO!*"). (*"Neeem iiis!"* — PROKY) (Már minden jöttment részeges beszurkál?! — CoVboy)** Ja, a pályakódokat mégegyszer megadogatom, nem összekeverve **(Ld. CoV Évkönyv)**: *GAULOIES, ROTHMANS, DUNHILL.* **Lényeg:** egy négyzethálón elrejtettek néhány bombát **(PROKY volt az a kis gonosz... ha ide-gesít, hozzá fordulj!)**. A célunk, hogy felfedjük a mezőket takaró "lemezeket" — de csakis azokról, ahol nincs bomba! Könnyítés, hogy a mezőkön látható szám megmutatja, hány szomszédján van bomba. **15 pálya, SID-kártyás zene, cheat-kódok**; szóval próbáld ki!!!

- **EGGMAN** *[EDC]*
  Játék **(Ki hitte volna?!!)**. Ez most kom**Oi!**

- **HEROIC II.** *[EDC]*
  Kidolgozottabb ügyességi—lövöldözős játék, szép digi zenékkel és effektekkel. Több hajó közül választhatunk és két játékos is játszhatja. Ebben a kategóriában az egyik legjobb...

- **LEONARDO + + +** *[CNS]*
  Annyit fűznék hozzá a régebbi hírhez, hogy **TTC of CRONOS** végre elküldte a proggyt. **Tényleg NAGYON COOL!** Mind a zene, mind a grafika. Indítás után betölti a HIGH SCORES-t, utána ezt vagy a kül. dolgokat (ellenfél, stuffz) a játék során meg lehet nézni, lehet játszani is **(végre!)**, esetleg a PASSWORD begépelésével. Különben hasonlít pl. a **DIAMOND TOWN**-ra, bár enyhén szólva szebb stb.

- **SNOWBALL** *[TGMS]*
  Ez egy régi **Level9** ***adventure***, még *képek nélkül*. Talán lesz róla egy leírás is, de az első lépést megsúgom: **PULL LEVER**. Talán így már "fény" gyúlik az agyatokban...

- **SPLIT PERSONALITES**
  Viszonylag régi játék; a politikában jelentős karakterek arcképét kell puzzle-szerűen kirakni, meghatározott idő alatt. Egyszóval **Oldie but Goldie!!!**

BARD'S TALE III. tippek

(folytatás)



Ott folytatjuk, ahol a múltkor abbahagytuk, ha valaki nem tudja, miről van szó, majd szépen fellapozza a CoV 46/47-et!

15—18: tapasztalati pontok
19—1C: aranyak
"Ezek azt hiszem a legalsótól a legfelső byte-ig vannak leírva sorrendben."
1D: szint száma
20—21: condition
22—23: hits points
24—25: spell points
26—27: spell points maximum
"Ezek is alsó bájt, felső byte sorrendben."
29: KASZT
—0: Warrior
—3: Conjurer
—4: Magician
—5: Rogue
—6: Bard
—7: Paladin
—8: Hunter
—9: Monk
2A: FAJ
—0: Human (ember)
—1: Elf (tünde)
—2: Dwarf (törp)
—3: Hobbit (félszerzet)
—4: Half-elf (fél-elf)
—5: Half-orc (fél-ork)
—6: Gnome (gnóm)
26: NEM **(—de igen!!!)**
—0: Male (kan)
—1: Female **(kan...ca vagy női) [—a feministák tiltakoznak az "1"-es szám miatt {is}!!!]**
2C: A karakter pofáraeső képébe túrkálhatunk
2E: AC
00—10-es
09—1-es
0A—0-ás
0B—egyes
12—nyolcas

"Néhány példa, ami alapján megérthető a tárolása... ...az ezután következő részek kicsit bonyolultabbak. A le nem írt byte-okkal nem tudtam mit kezdeni."

30—53: Cipelt felszerelések listája. Minden tárgy három egymás utáni byte-on van leírva (pl. az első tárgy a 30., 31., 32. byte-okat foglalja el). Az első byte mindig a tárgy állapotát jelzi. Ha 00, akkor a tárgy csak a fickónál **(—nőcinél, hogy a feministák lenyugodjanak végre)** van, de nincsen használatban, csak cipeli. Ha 01, akkor használja, vagy éppenséggel viseli. 02 esetében nem használhatja a tárgyat, de ha ez az érték 40-val több, akkor ráadásul még nem is ismeri a tag... de a legjobb a 80-val több, mert akkor a tolvaj sem ismeri fel és többet nem is kísérletezhet vele **(—ez az!!! Ez a legjobb eddig!)**. A második byte jelöli a tárgy fajtáját (pl. **HARMONIC** vagy **CRYSTAL GEM**-el). Az üres tárolóhelyek byte-értéke nulla. A harmadik az esetleges töltetek számát jelzi, ha ez nincsen akkor nulla értéket kap. A töltetek számát 2 és 254 között írja ki játék közben; de egy FF mindent megold (azoknál a tárgyaknál, amik feltámasztják a tulajdonosukat, viszont nem műXik)... Ezután az 54. byte-tól kezdődik a varázslatok tárolása. Pl. a **CONJURER** varázslatok az 54., 55. byte-okban **(na ide nem írok inkább semmit...)** és 56. byte 7.,6. és 5. bittyén(!) helyezkednek el. Mindegyik bit egy-egy varázslatot jelöl, és ha értéke 1-es, akkor az adott varázslata megvan a karakternek. Hogy meddig tart, azt számolja ki mindenki saját maga.

64: **ROGUE** "*Critical Hit*" és "*Hidde In Shadow*", **HUNTER** "*Critical...*"; kritikus ütés (amitől egyből lerobban az ellenfél) és elrejtőzés az árnyékban (csak tolvajnál) %-ban.
65: **ROGUE** "*Identify Chest*" és "*Identify Item*"; láda és tárgy felderítése %-ban
66: **ROGUE** "*Disarm Traps*"; csapdák semlegesítése %-ban.

Ez utóbbiak számítása egyszerű: az értéket kell elosztani 256-tal, ezután kerekítve kapjuk meg a kérdéses százalékot.

Most pedig egy "kis" lista a tárgyakról. A mellettük álló számmal lehet hivatkozni rájuk a felszereléseknél (2. byte). A néhol szereplő X-eket a program használja definiálatlan tárgyak jelölésére.

01 TORCH; 02 LAMP; 03 BROADSWORD; 04 SHORT SWORD; 05 DAGGER; 06 WAR AXE; 07 HALBARD; 08 LONG BOW; 09 STAFF; 0A BUCKLER; 0B TOWER SHIELD; 0C LEATHER ARMOR; 0D CHAIN MAIL; 0E SCALE ARMOR; 0F PLATE ARMOR; 10 ROBES; 11 HELM; 12 LEATHER GLOVES; 13 GAUNTLETS; 14 MANDOLIN; 15 SPEAR; 16 ARROWS; 17 MTHR SWORD; 18 MTHR SHIELD; 19 MTHR CHAIN; 1A MTHR SCALE; 1B GIANT FGN; 1C MTHR BRACERS; 1D BARD SWORD; 1E FIRE HORN; 1D LITEWAND; 20 MTHR DAGGER; 21 MTHR HELM; 22 MTHR GLOVES; 23 MTHR AXE; 24 SHURIKEN; 25 MTHR PLATE; 26 MOLTEN FGN; 27 SPELL SPEAR; 28 SHIELD RING; 29 FIN'S FLUTE; 2A KAL'S AXE; 2B MTHR ARROWS; 2C DAYBLADE; 2D SHIELDSTAFF; 2E ELF CLOAK; 2F HAWKBLADE; 30 ADMT SWORD; 31 ADMT SHIELD; 32 ADMT HELM; 33 ADMT GLOVES; 34 PUREBLADE; 35 BOOMERANG; 36 ALI'S CARPET; 37 LUCKSHIELD; 38 DOZER FGN; 39 ADMT CHAIN; 3A DEATH STARS; 3B ADMT PLATE; 3C ADMT BRACERS; 3D SLAYER FNG; 3E PURESHIELD; 3F MAGE STAFF; 40 WARSTAFF; 41 THIEF DAGGER; 42 SOUL MACE; 43 OGREWAND; 44 KATO'S BRACER; 45 SORCERER STAFF; 46 GALT'S FLUTE; 47 FROST HORN; 48 AG'S ARROWS; 49 DMND SHIELD; 4A BARD BOW; 4B DMND HELM; 4C ELF BOOTS; 4D VANQUISHER FGN; 4E CONJURER STAFE; 4F STAFF OF LOR; 50 FLAME SWORD; 51 POWERSTAFF; 52 BREATH RING; 53 DRAGONSHIELD; 54 DMND PLATE; 55 WARGOLVES; 56 WIZHELM; 57 DRAGONWAND; 58 DEATHRING; 59 CRYSTAL SWORD; 5A SPEEDBOOTS; 5B FLAME HORN; 5C ZEN ARROWS; 5D DEATHDRUM; 5E PIPES OF PAN; 5F POWER RING; 60 SONG AXE; 61 TRICK BICK; 62 DRAGON FGN; 63 MAGE FGN; 64 TROLL RING; 65 ARAM'S KNIFE; 66 ANGRA'S EYE; 67 HERB FGN; 68 MASTER WAND; 69 BROTHER FGN; 6A DYNAMITE; 6B THOR'S HAMMER; 6C STONEBLADE; 6D HOLY HANDRGRANADE; 6E MASTERKEY; 6F NOSPIN RING; 70 CRYSTAL LENS; 71 SMOKEY LENS; 72 BLACK LENS; 73 SPHERE OF LANATIR; 74 WAND OF POWER; 75 ACORN; 76 WINESKIN; 77 NIGHTSPEAR; 78 TSLOTHA'S HEAD; 79 TSLOTHA'S HEART; 7A AREFOLIA; 7B VALARIAN'S BOW; 7C ARROWS OF LIFE; 7D CANTEEN; 7E TITAN PLATE; 7F TITAN SHIELD; 80-tól legközelebb folytatjuk...

Nagyon "tenkjú" T. *Gerlicze Rafel*!!!

▪ *Jahny (Mr.AIDSface, Xinó stb.)*

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

TEXT-DEFORMER V2.0

Ez egy 'saját fejlesztésű' szöveg deformáló utility. Ez annyit jelent, hogy ASCII charsetet (códot) deformál képernyí kóddá a memória valamely területére. Volt már itt egy halom scroll rutin, és ha valaki nem akarja a scrollba a szöveget betűnként beírni (bekódolni), és az nem jutott eszébe, hogy ezt a képernyïszerkesztïvel is lehet, vagy csak egyszerűen jobban szereti a BASIC-et (szegény ember), akkor ezt használhatja.

A szöveget a DATA sorokba kell beírni, csak a '↑' jelet nem használhatjuk, mert ez jelzi a fordítónak a szöveg végét, szóval az evvel fordított szöveget 255 CHR-nél több karakteres scrollba is berakhatjuk. Minï kompatibilitás! **(Az... - JOE)** Futtatás után egy menüt látunk, amit a kurzorral tudunk kiválasztani (menjünk rá a menüpontra és <RETURN>): kilistázzuk a szöveget vagy elindítjuk a deformátort. A deformátor elindítása után írjuk be a szöveg kezdïcímét DEC-ben **(Szerintem azt a címet kellene, ahova fordítani akarjuk - JOE)**, majd <RETURN>, és indul a fordító. Ha kész, akkor leáll (vagy akkor, ha nem találta meg a végjelet).

Ekkor kijelzi:
- az összes karakter számát,
- a kezdïcímet,
- a végcímet.

Plussz egy menüpontot a monitorba való belépésre, ezt mindenki írja át a saját monitorproggija kezdïcímére. Ez azért jó, mert így monitorból tudjuk lementeni a szöveget, és így ennyivel lett rövidebb ez a program. Most lássuk magát a programot:

```
1 REM *** TEXT-DEFORMER V2.0 ***
2 REM *  BY SANTHEE IN 1994   *
3 REM **************************
4 PRINT"<CLR, RVS ON>LIST 99-:
LIST THE TEXT  ":PRINT"<RVS ON>
RUN 10-:RUN THE DEFORMER ":END
5 PRINT"<HOME> >TEXT-DEFORMER
V2.0 BY SANTHEE IN 1994>":RETURN
6 PRINT"<HOME> < >
TEXT-DEFORMER IS ACTIVE...
   ":RETURN
10 PRINT"<CLR, WHITE>":
POKE53280,0:POKE53281,0
12 CI=0:CU=0:CN=0:CP=0:
CO=0:C=0:CC=0
14 GOSUB5:INPUT"ADD
START ADRESS";CI
16 CU=CI
17 PRINT"<CLR>":GOSUB6
18 READA$:IFA$="↑"THEN31
20 CC=LEN(A$)
22 FORC=1TOCC
24 C$=MID$(A$,C,1):CN=ASC(C$)
26 POKE1025,CN:CP=PEEK(1025):
GOSUB40
28 POKECU+(C-1),CP
29 NEXTC
30 CO=CO+C:CU=CU+(C-1):GOTO18
31 POKE CU,30
32 PRINT"<LE> CHAR NUMBER:";CO
33 PRINT" START ADDRESS:";CI
34 PRINT" END ADDRESS:";
CU"+ENDSIG."
35 PRINT"<3*LE, RVS ON>
SYS 49152:ENTER MONITOR"
36 PRINT"<4*FEL>":END
40 CP=CP-64
41 IF CP<0 THEN CP=CP+64
42 RETURN
99 REM **********
TEXT **********
100 DATA "TEXT-DEFORMER V2.0"
101 DATA "SANTHEE
FROM KARCAG","↑"
```

(JOE: Apróságok: néhány helyen a < > jelekbe zárt szónak megfelelï jelet kell beírni, sajnos ilyenek PC-n nincsenek (pl.: HOME, CLR stb.); a 12-es sor szerintem felesleges; a DATA soroknál nem szükséges a mondatokat idézïjelbe rakni, csak ha COMMODORE-os karaktereket használunk, különben az egész sort végigírhatjuk egyetlen STRING-gel)

▪ **SANTHEE (Sánta Csaba)**

ZENERIPP #SOK

Aki már foglalkozott a zenék rippelésével és esetleg rendelkezik egy Action-kártyával (jó, nem muszáj annak lennie), vagy egy jobb monitorprogrammal, az biztos észrevette, hogy néhány zene nem ott van, ahol lennie kellene, azaz nincs a szabad RAM-ban ($0800-9FFF; $C000-CFFF). Az hogy lehet?! Hiszen a programban szó a zene, a fenti terület meg zenementes. Nos, ilyenkor néhányan le is teszik a kanalat. De a vájtszeműek és szemfülesek (mint én) belenéznek az $A000-$DFFF-ig terjedő területek ALÁ. Azért alá, mert itt $A000-BFFF-ig van a BASIC ROM, $D000-DFFF-ig meg az I/O rutinok **(Szerintem azok csak regiszterek, nem pedig rutinok — JOE)** (vagy az eredeti karakterek: CHAREN). $E000-$FFFF-ig pedig a KERNAL ROM-ot (rendszerrutinok) érhetjük tetten. Namost, a lényeg az, hogy ezeket a ROM-okat átkapcsolhatjuk RAM-okra. Ha így nézünk körül, akkor előkerülhet a zenénk. Azért feltételes módban, mert találkoztam olyan játékkal, amiben egyáltalán nem találtam zenét (pl.: ***Creatures II, Mayhem in Monsterland***). Ha megvan a zenénk (ez nem is jelent problémát annyira), akkor már csak az elindítása lehet ciki. Egy fontos dolog még: a zene nem lehet a $D000-$DFFF-ig terjedő ROM alatti RAM-ban, mert ez a ROM adja ki a hangot, állítja elő a képet többek között **(Dehogynem lehet; ha én olyan berhelőktől akarnám a zenét megmenteni, aki azt hiszi, hogy ezen a területen nem lehet zene, akkor így csinálnám: a lejátszó nyugodtam ezen a területen lehet, csak visszatérés előtt a SID-be írandó értékeket a $E000-ás lap első BYTE-jaira mentené, utána $E01B-től ($1B a SID hanggal foglalkozó regisztereinek a száma) egy kis proggyrésszel visszakapcsoljuk a ROM-ot és beírjuk az értékeket; máris szól a zene - JOE)** Ha mégis találunk itt zenét, akkor vagy ne higgyünk neki és hagyjuk békén, vagy relokáljuk át máshová. Tehát a program:

```
     LDA #$35
     STA $01
     LDA #$00
     JSR INIT
     ;Zene inicializálása
     LDA #$37
     STA $01
     SEI
     LDA #$7F
     STA $DC0D
     LDA #$01
     STA $D01A
     LDA #$1B
     STA $D011
     LDA #<IRQ
     STA $0314
     LDA #>IRQ
     STA $0315
     CLI
     RTS
IRQ  INC $D019
     LDA #$35
     STA $01
     LDA #$00
     JSR PLAY
     ;Zene lejátszása
     LDA #$37
     STA $01
     JMP $EA31
```

(A SEI-t érdemesebb lenne a proggy elején kiadni; a másik dolog, hogy egy zene lejátszásához nem szükséges rasztermegszakítás, elég csak a $0314-$0315-ös vektort átírni, ilyenkor a INC $D019 is elhagyható -JOE)

Még egy apró kérés: ha van valakinek MŰKÖDŐ relokátorja, akkor tegye már meg azt a szívességet, hogy beküldi. Előre is kösz.

▪ **Balogh Tamás alias TOMCAT**

SIDEBORDER SCROLL

Igen, ez egy hamisítatlan, az oldalkeretekre is kiterjedï SCROLL. Kétoldalt a kereten két-két SPRITE-ban, a kéreryïn pedig karakterekben halad a két CHAR magas SCROLL (de, ha érdekel valakit a teljes SPRITE-os változata, akkor késïbb visszatérhetünk rá; bár nem egy egetrengetï dolog a megvalósítása), az alsó sor $40-el eltolt karakterkódú karakterekbïl áll. A proggy ebben a formájában a CHARROM-ból veszi a SPRITE-okba másolandó karaktereket, de gondolom mindenki inkább saját 2*2-es CHARSET-tel akarja a programot felhasználni, ezért az XY címtïl található LDX #$D0 értékét a saját karakterkészletünk HI byte értékére kell cserélni (ha pl.: $0800-tól van a karakterkészlet a memóriában, akkor LDX #$08), ja, és a karakterkészletet a képernyïn sem árt bekapcsolni..., a proggyban a ;-vel ideiglenesen kiiktatott utasításokat a 2*2 CHARSET bekapcsolásakor vissza kell rakni, ez biztosítja a $40-nel eltolt karakterkódot. Most nézzük a proggit:

```
     *= $1000
     SEI
     LDA #$7F
     STA $DC0D
     LDA #$81
     STA $D01A
     LDA #<IR
     STA $0314
     LDA #>IR
     STA $0315
     LDA #$1B
     STA $D011
     LDA #$48
     STA $D012
     LDX #$00
     TXA
V2   STA $2000,X
     STA $2100,X
     INX
     BNE V2
     LDX #$07
V1   LDA #$00
     STA $D000,X
     STA $D008,X
     LDA #$01
     STA $D027,X
     LDA #$80
     STA $07F8,X
     DEX
     BPL V1
     LDA #$49
     STA $D007
     STA $D009
     STA $D00B
     STA $D00D
     LDA #$08
     STA $D006
     LDA #$58
     STA $D008
     LDA #$70
     STA $D00A
     LDY #$81
     STY $07FE
     INY
     STY $07FB
```

```
         INY
         STY $07FC
         INY
         STY $07FF
         LDA #$30
         STA $D010
         LDA #$FF
         STA $D015
         LDA #$00
         STA $D020
         STA $D021
         LDA #$01
         STA $0286
         LDA #$8E
         JSR $FFD2
         JSR $E544
         LDA #$BF
         STA $02
         LDA #<SZ+4
         STA $FB
         LDA #>SZ+4
         STA $FC
         CLI
         RTS
IR       INC $D019
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         BIT $EA
         BIT $EA
         BIT $EA
         BIT $EA
         LDX $02
         LDA #$D0
         LDY #$00
         JSR L2
         JSR L1
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L1
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L2
         JSR L1
         JSR L2
         JMP SC
L2       BIT $EA
         BIT $EA
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         STA $D016
         STX $D016
         RTS
L1       NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         NOP
         STA $D016
         STX $D016
         STA $D016,Y
         STX $D016
         RTS
SC       LDA #$C8
         STA $D016
         DEC $02
         LDA $02
         AND #$07
         CMP #$07
         BNE T2
         LDA $0478
         STA $FD
         LDX #$00
V3       LDA $0479,X
         STA $0478,X
         LDA $04A1,X
         STA $04A0,X
         INX
         CPX #$27
         BNE V3
         JSR TL
         LDY #$00
         LDX $FC
         LDA $FB
         SEC
         SBC #$03
         BCS TG
         DEX
TG       STA $03
         STX $04
         LDA ($FB),Y
         BNE TV
         LDA #<SZ+4
         STA $FB
         LDA #>SZ+4
         STA $FC
         LDA SZ+4
TV       INC $FB
         LDY $FB
         BNE T1
         INC $FC
T1       LDX #$BF
         STX $02
         LDA ($03),Y
         STA $049F
         ;CLC
         ;ADC #$40
         STA $04C7
T2       JSR BT
         JMP $EA31
TL       LDA #$33
         STA $01
         LDX #$D0
         LDA $FD
         PHA
         ASL A
         BCC T3
         INX
T3       ASL A
         BCC T4
         INX
T4       ASL A
         BCC T5
         INX
T5       STA $03
         STX $04
         LDX #$D0
         PLA
         ;CLC
         ;ADC #$40
         ASL A
         BCC TD
         INX
TD       ASL A
         BCC TE
         INX
TE       ASL A
         BCC TF
         INX
TF       STA $05
         STX $06
         LDY #$00
         LDX #$D0
         LDA ($FB),Y
         BNE TM
         LDA #$20
TM       PHA
         ASL A
         BCC TH
         INX
TH       ASL A
         BCC TI
         INX
TI       ASL A
         BCC TJ
         INX
TJ       STA $10
         STX $11
         LDX #$D0
         PLA
         ;CLC
         ;ADC #$40
         ASL A
         BCC TB
         INX
TB       ASL A
         BCC TC
         INX
TC       ASL A
         BCC TK
         INX
TK       STA $12
         STX $13
         LDY #$07
         LDX #$17
V4       LDA ($03),Y
         STA $2083,X
         LDA ($05),Y
         STA $209B,X
         LDA ($10),Y
         STA $2101,X
         LDA ($12),Y
         STA $2119,X
         DEX
         DEX
         DEX
         DEY
         BPL V4
         LDA #$37
         STA $01
         RTS
BT       LDX #$2F
V5       ASL $2041,X
         ASL $2081,X
         BCC T8
         LDA $2041,X
         ORA #$01
         STA $2041,X
T8       ASL $2082,X
         BCC T6
         LDA $2081,X
         ORA #$01
         STA $2081,X
T6       ASL $2083,X
         BCC T7
         LDA $2082,X
         ORA #$01
         STA $2082,X
T7       ASL $20C1,X
         ASL $20C2,X
         BCC T9
         LDA $20C1,X
         ORA #$01
         STA $20C1,X
T9       ASL $20C3,X
         BCC TA
         LDA $20C2,X
         ORA #$01
         STA $20C2,X
TA       ASL $2101,X
         BCC TN
         LDA $20C3,X
         ORA #$01
         STA $20C3,X
TN       DEX
         DEX
         DEX
         BPL V5
         RTS
SZ       .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$0B
         .BYTE $0F,$13,$1A,$0F,$06,$14
         .BYTE $20,$10,$12,$05,$13,$05
         .BYTE $0E,$14,$13,$20,$13,$09
         .BYTE $04,$05,$02,$0F,$12,$04
         .BYTE $05,$12,$20,$13,$03,$12
         .BYTE $0F,$0C,$0C,$20,$16,$31
         .BYTE $2E,$30,$21,$20,$20,$20
         .BYTE $03,$0F,$04,$05,$04,$20
         .BYTE $02,$19,$20,$0A,$0F,$05
         .BYTE $20,$0B,$0F,$13,$1A,$0F
         .BYTE $21,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$20
         .BYTE $20,$20,$20,$20,$20,$00
         .BYTE $20,$20,$00,$00,$20,$00
         .BYTE $20,$00
```

Ez a sok .BYTE itt a végén a szöveget tartalmazza, a szöveg bármilyen hosszú lehet, de nullára kell, hogy végzïdjön.

■ *JOE*

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

"És akkor elfogyá vala mindenki habzó nedűje, mire Getto mondá vala az hitvány, kötényes asszonyállatnak: Még egy korsóval, de izibe!" (Másnapos emlékek, avagy ami a Bibliából kimaradt.) **(Ez a CSIKA meghibbant — Getto)**

Ismét itt vagyok, és megint cirka két oldalon rontom a közegészséget, és a levegőt. Tudom, hogy senkit nem érdekel, de azért elmondom, hogy tök jó volt kint, csak marha unalmas. Gép nem volt, és ráadásul csak egyszer sikerült berúgnom. Hiába, a kanadai sör nem olyan jó, mint az itthoni. Amíg kint voltam, addig érkezett egy csomó levél, mind pozitív és negatív kritikát tartalmazva, és a géptipusháborút folytatva. A tipusok közötti háború nekem marhára tetszik, nagyon sokan tollat ragadtatok, remélem nem fejeződik be ez a téma, mert nagyon szomorú lennék. **(A minap láttam egy 600-ast, olyan kis cuki volt. Most viccen kívül, tényleg aranyos.)** Itt árulnám el, ami eddig sem volt szerintem titok, hogy A1200-esem van, nem 500-asom. És én nem az 500-ashoz képest neveztem kreténnek a 600-ast és 500+-t, hanem az 1200-eshez viszonyítva. **(Habár ha jobban meggondolom, és az 500-ast feltunningoljuk... — Csika)** Elöljáróban annyit megjegyeznék, hogy a Posta tényleg azért van, hogy a levelekre ott válaszoljon Covboy bátyó, de a szakmai tartalmú levelek válaszolása szerintem nem odavaló, mivel csak a helyet foglalja ott, és nem mindenkit érdekel. Úgyhogy akár tetszik valakinek, akár nem, az Amigával foglalkozó levelek válaszolása itt fog történni, mivel Covboy az ilyen levelekkel nem foglalkozik. A másik dolog pedig az, hogy szokott egy pár olyan kérdés is lenni, amelyeket más is feltett volna, csak nem jutott el a levélírásig. Legelőször is egy erősen kritizáló levélre reagálok. Diós(metélt) János, **(Az "elmés" szóviccért bocs — Csika)** legelőször az *Ishar I.* leírásért problémázol, de ez az, amit én csak bepötyögtem, és nem én írtam. Egy-két dologban igazad van, a képernyőfelbontásoknál én nyomtam félre a HAM és az EHB értékeit, de ez még nem jogosít fel arra, hogy olyan kioktató hangvételt használj, mintha egy hülyegyereknek magyaráznál valamit! A 42-es számtól kezdve **(Jó nagy, mi?)** a 45ösig, **(És egyre csak nő!)** kritizálod, hogy ehhez vagy ahhoz odaírhattam volna még ezt is meg azt is. Nem hiszem, hogy ha egy mondattal kevesebbet írok oda, akkor már senkinek sincs fogalma arról, amiről írtam. Szerintem nagyon kevés embert foglalkoztat az, hogy a FastRam miért gyorsabb a ChipRamnál. Gyorsabb, és kész. Akit meg érdekel, az ír egy levelet, és majd akkor válaszolok rá. Ja, egyébként az lehet, hogy tetszik neked a PCInfo, és szerinted jobb is, DE! a leveledben saját magadat hazudtolod meg, mivel azt írtad, hogy "A cikksorozat azokat a problémákat vesézte ki, ami a legtöbb embernek (programozóknak) gondot okozott, **(Nem is tudtam, hogy a legtöbb ember programozó. Ahogy Getto-t elnézem, nem néz ki annak. És nem hiszem, hogy Getto sörmennyiség gondját megoldja a PC-info. - Csika)** esetleg nem volt megfelelő leírás a témához." A levél végén pedig azt írod, hogy "A sok felhasználói program leírása felesleges." Szerintem ha nem volt megfelelő leírás a témához, akkor azt minél előbb pótolni kell, és én ezt csinálom. Kíváncsi vagyok, hogy az ***Amiflick***-ről, vagy a ***BigAnim***-ról láttál-e valahol leírást. Sok olyan felhasználó van, akinek csak a program van meg, és a használati utasítás nincs. Ők mit csináljanak? Próbálkozzanak addig, amíg valamit el nem rontanak úgy, hogy a wincsijük tartalma nem is hasonlít az öt perccel azelőtti állapothoz??? Egyébként ha figyelmesebben elolvasol egy párat az utóbbi PC-infokból, akkor találni fogsz egy-kettőt, amit ha kétszer elolvasol, akkor sem tudod, hogy miről szól. Példa rá: COV 43. Az egész cikk az IRC-ről meg a finn nyelv előnyeiről és *Douglas Adams*-ról szól. Nem gondolom, hogy a PC-seket ez marhára érdekelné. **(Bocs DADA, de ez így van. Azért még haverok maradunk, ugye? - Csika)** Befejezésképpen meg csak annyit, hogy majd ha az Amigások olyan sokan lesznek, mint a PC-sek, és olyan könnyen lehet kontaktot teremteni egy-két tehetséges emberrel, **(A saját tapasztalatom és másé is az, hogy aki egy kicsit is tud már programozni Amigán, az annyira fennhordja az orrát, hogy a környezetében mindenkit lelémerez, mert Ő MÁR TUD PROGRAMOZNI!!! — Csika)** és olyan olcsón lehet hardware kiegészítőket kapni, akkor majd a rovat arculata is más lesz. Addig is csak az tudom javasolni, hogy ha ennyire jobb szerinted a PC-s rovat **(Tök felesleges összehasonlítani, mivel más gép más felépítés)**, akkor miért nem veszel egyet??? Egyébként ha tudsz küldeni valamilyen leírást, miért nem küldöd? Miért csak ígérgeted? Akkor ennyi, és térjünk át más témára.

Az amigán PC-s formátumú lemezeket a PC0: segítségével olvashatunk, de csak 720-ast, az 1.44-est csak akkor, ha HD-s (Nem HardDisk, High Density) meghajtónk van. Majd írok valamit egyszer a ***Cross-Dos***-ról is.
*Pezo*tól meg azt kérdezem, hogy ha A1200-esed van, miért használsz 2.1-es WorkBench-et???
Sokan érdeklődtetek, hogy melyik rajzprogram tudja megjeleníteni a .GIF, .PCX formátumú képeket. Sok fajta van, én a ***PPaint***-et szeretem. Az emulátorok terén pedig létezik az összes Amigára, A Spectrumtól kezdve a Machintosh-ig. **(A lapostetűre hasonlító Primó, és a gyalupadkinézetű TVC emulátorokról nincsenek információim.)** Azokat a felhasználói programokat pedig amiknek a leírását leközlöm, klubokban, vagy copy partikon tudjátok beszerezni, mivel én nem másolok senkinek etikai megfontolásból.

Akkor következzék a rovat érdemi része. Elöljáróban csak annyit jegyeznék még meg, hogy szívesen várom az olyan leveleket is, amelyekben megírjátok, hogy milyen téma vagy leírás legyen a rovatban. Ha teljesíthető lesz, ígérem leközlöm.
Gondolom nagyon sokan vannak **(Szinte mindenki a gamereken kívül — Csika)**, akik file-okat is másolgatnak, létrehoznak kevernek-kavarnak. Nagyon sok olyan segédprogram létezik, amely ezeket támogatja, pl. ***FileMaster***, ***DiskMaster***, ***DirectoryOpus***. Most az utóbbiról írnék egy pár szót, de az összes funkcióját nem fogom leírni. Ennek két oka van. Az egyik az, hogy ti is jöjjetek rá magatoktól pár dologra, a másik pedig az, hogy én sem tudom az összeset.

DirectoryOpus

A ***DOpus*** szerintem az utóbbi időkben megjelent file-kezelő programok közül a legjobb. Egy-két hátrányától eltekintve **(Lsd. később)** nagyon hasznos, és egyszerű? program. Nem hiába, hogy az elmúlt hónapokban mindenféle tunning dolog és hasznos segéddokumentumok, tippek, trükkök jelentek meg hozzá. Ha egy páran még nem tudtatok mit kezdeni vele, és csak érdekességből tartottátok meg, akkor most a segítségetekre írom le a kezdeteket, és ha már belejöttek, akkor már magatoktól is rájöttök egy-két dologra. Az indítóikonra ráclickelve pár másodperc után megkapjuk a munkaképernyőt. Itt a default beállítást láthatjuk addig, amíg a configurations menüben meg nem változtatunk valamit. A képernyő felső részén **(Ha már betöltöttük a wincsi vagy egy lemez tartalmát)** láthatjuk a még szabad hely nagyságát. Középen két nagy ablakot látunk. Gondolom mindenki tudja hogy mire szolgálnak. Az alsó sorban különböző funkciójú buttonokat láthatunk. Ezekkel lehet tulajdonképpen a kívánt műveleteket elindítani. A config. menüben több buttont is csinálhatunk, sőt a pull-down menühöz is hozzáfirkantgathatunk. A jobb alsó sarokban, **(Ezt a mai helyzetben már csak félve írhatom le)** akinek jó a szeme, az láthat egy pár apró nyomógombot. Ezek azt hiszem megegyeznek a képernyő tetején a jobb egérgomb lenyomásának hatására előcsalogatott pull-down menüvel. **(Nna, ez aztán a mondat!)** A jelentésük a következők. Persze sorban.

Tehát:

Kérdőjel: (Intőjel, utána a himlőhely. Hehe.) Help utasítás, amelynek benyomására a gomb benyomva marad, ameddig még egyszer rá nem kattintasz. Az értelme pedig az, hogy ha a benyomás után rányomunk valamire **(Most meg miért nyomogatod a joystick tűzgombját??? — Csika)** akkor megmondja a funkcióját.
E: Error Code. Ha valamit elbaltáztál és kiírt az ***Opus*** egy-két misztikus számot, ha ezt megnyomod és ide beírod azokat a számokat, megtudod, hogy mi volt a rossz **(Pl. az egér középső gombja.)**
F: FILE FILTER. A file-nak adhatunk egy filtert. Gondolom azért, mert nemszereti a mezítlábas cigarettát.
C: CONFIGURATION. Amiről lejjebb írok valami használható dolgot.
I: ICONIFY. Pici sorrá varázsolja csodálatos *Opus*-unkat, hogy ha majd használni akarjuk ismét, akkor ne kelljen keresni, hogy hol van.
Q: QUIT. Befejező hadművelet.

Ezek után az előbb említett varázslatos **Configuration** opsönök leírása következik. Függöny!

Ha belépünk a config. menübe, egy csomó nyomógombot láthatunk. Itt a pull-down menüvel nem foglalkozom, mert az a pár utasítás tök egyértelmű. Tehát, az első nyomógomb a **BUTTONS** nevet viseli. Itt azoknak a nyomógomboknak az utasításait állíthatjuk be, amelyek a főképernyő nagyobb részét foglalják el **(Utasításgombok)**. Pl. **Delete, Parent**, stb. A pull-down menüben beállíthatjuk, hogy hány sorban legyenek a buttonok, meg a színeket, de ezt máshol is megcsinálhatjuk. Alul még látunk gombokat, ezekkel pedig a nyomógombok helyzeteit váltogathatjuk. A bank szócska az egész nyomógombegységre vonatkozik.

A **copy, del., swap** műveleteket meg szerintem mindenki tudja, hogy mit jelent.

A második gombocska a **DRIVES**. Itt ugyanaz van, mint feljebb, csak azzal a különbséggel, hogy a meghajtókat és a directorykat állíthatjuk be vele, hogy rövidebb idő alatt kapjuk meg, mint ha parentozgatnánk jobbra-balra. Az alsó buttonok is egyértelműek. A következő a **FILETYPES**. Itt a file-on való duplaclick hatására végrehajtódó műveleteket állítgathatjuk. Értelmesebben, ha **Lha**-val vagy **DMS**-sel akarunk kicsomagolni, itt állíthatjuk be a hozzájuk tartozó paramétereket, hogy a duplaclick hatására kicsomagoljon, vagy csak az összetömörített file-okat mutassa meg. Ugyanígy beállíthatjuk azt is, hogy megmutassa nekünk a **JPEG**, vagy **GIF** formátumú képeket is. Persze csak ha van hozzá segégprogramunk. A beállítás úgy történhet, hogy az egyik üres sorra ráclickelünk, majd az így előcsalogatott képernyőn a **New Entry** feliratú gombot megnyomjuk, és beírjuk a paramétereket. Elértünk a **HOTKEYS**-hez. Ezt mindenki tudja, hogy mit jelent, de gyk. leírom. Tehát itt állíthatjuk be egy utasítás két vagy egy vagy három gombos aktiválását. **(Pl. CTRL A = Cls)** MENUS a következő buttonunk. Itt a pull-down menühöz írhatunk hozzá, vagy csinálhatunk újat. Ugyanúgy, mint az előzőnél, ha ráclickelünk egyre, beírhatjuk az útvonalat és a hozzá tartozó paramétereket, hogy mit hajtson végre. Az ezután következő menü az **OPERATION (Nem a Wolf!)**.

Itt egy újabb beállító képernyőt kapunk **(Hogy itt mennyi menü van a Directory Opusban. Már kezdem unni)**. Sorban a következők:

COPY: Itt azokat a különböző formációkat állíthatjuk be, amelyek a copy parancs után hajtódnak végre. Pl. mikor copyzunk egy file-t egy másik directoryba vagy meghajtóra, akkor előtte leellenőrizze-e, hogy van-e annyi üres hely vagy nincs. Átmásolja-e a protection bitet, felülírja-e a cél helyen található azonos nevű file-t, stb.
DATE FORMAT: Milyen formációban írja ki az időt.
DELETE: Törlésnél megkérdezze-e, hogy tényleg letörölje-e, stb.
ERROR CHECK: A hibaüzeneteket DOS vagy Dopus requesterben közölje velünk.
GENERAL: Az egérrel milyen módon aktivizáljuk a dolgokat. Pl. duplaclickkel belépjen-e egy könyvtárba, elindítsa-e a kijelölt file-t, persze csak ha nem text file, stb.
ICONS: Itt azt állíthatjuk be, hogy ha mékelünk egy dájrektorit, akkor az icon automatice képződjön hozzá vagy sem, másolásnál ha csak a könyvtárra clickelünk, akkor az icon is kiválasztódjon-e.
LIST FORMAT: Milyen sorrendben írja ki a könyvtár tartalmát.
UPDATE: Frissítési beállítások.

Ha ezeket beállítottuk, és az **OKAY** gombbal nyugtáztuk, akkor visszatérünk az előző menübe, ahol folytatjuk a **SCREEN** opcióval. Ennél megint kapunk jó pár beállítási lehetőséget. Nézzük sorban melyek is ezek.

ARROWS: Az ablakok nyilainak formáit állíthatjuk itt be.
COLORS: Dopus szinek beállítását követhetjük itt el a **Status bar** színétől kezdve a kiválasztott file színéig.
FONTS: Itt a felsorolt display-ek betűformáit állítgathatjuk.
GENERAL: Ez az amit én sem tudok, mivel nem volt még időm kipróbálgatni. Bocsika. A következő számban majd bepótolom.
PALETTE: Itt a paletta színeit keverget-hetjük össze-vissza.
SCREEN MODE: Mindenki sejti ugye, hogy ez micsoda. Ha nem, nézzetek bele, és majd megtudjátok.
SLIDERS: Az oldalsó nyilak melyik oldalon álljanak **(Jobb vagy bal oldalon. Nálam egyértelműen jobboldaliak)**.

Ha megint visszatérünk a fő választási opciókhoz, akkor a **SYSTEM** nevezetű következik, amelyben ismét marha sok választási lehetőségünk van.

AMIGADOS: Honnan indítsa a shell-startupot. Gondolom mindenkinek az S:-ben van, úgyhogy nem okozhat gondot az útvonal.
CLOCKS: Hogyan jelenjen meg az óra a képernyő alján.
DIRECTORIES: A könyvtárakhoz tartozó marhaságokat állíthatjuk be.
HOTKEYS: Na mi ez?
ICONS: Ikonokkal játszó nyári tünemények.
MODULES: Bocs, ez valahogy kimaradt a papiromról.
SHOW PATTERN: A patternek megmutatásának formáit variálgathatjuk.
STARTUP: Betöltésnél az ablakokban melyik drive vagy directory jelenjen meg kezdésként.
VIEW&PLAY: A képekre és zenemodulokra vonatkozó utasítások tárháza. A kijelölt képek mutogatása közben legyen-e fekete kép, a modulokat végtelenségig játsza-e, stb.

A következő button a ...ja, de jó, elfogytak. Három azért még maradt, a **SAVE**-vel a beállított új configet menthetjük ki, az **OKAY**-jel csak használhatjuk, de nem menti el, a **CANCEL**-lel úgy léphetünk ki, hogy egyáltalán nem használja az átírt configot, de el is vész az egész.

Nna, el sem hiszem, hogy befejeztem. A végefelé már nagyon untam, gondolom ez látszik is, ezer bocs, de nem hittem, hogy ilyen sok lesz, meg tudjátok a meleg, a sör, a nők mind-mind olyan dolgok, amik miatt az ember koncentrálóképessége a nulla körül imbolyog. Főleg, ha ennyi jó nőt lát az alatt a kis idő allatt, ameddig leér a HQ-ra. Azt hiszem ennyi, mert vár a megkezdett söröm meg a barátnőm... csak még előbb reagálok SCORPIO levelére, amelyet hozzám intézett:

Na nem eszik azért olyan forrón a kását, ahogy azt (bá)Csika a legelső rovatában leírta! Bár a #44-ben közölt levél egy kicsit durva volt, egy kis igazság lakozott benne. *Bryan*-re vonatkozó írásainak természetesen nem volt alapjuk, de abban igaza van, hogy egyetlen gépet sem lehet 'nyomorék, kretén' gépnek titulálni. **(Miért? Demokratikus jogom van hozzá! — Csika)** Én még egy TVC-re, vagy egy PRIMO-ra sem mondanék ilyet, nem még hogy a 600-asra! Nem, nem. Rosszul következtetsz... Nem vagyok sem 500-+, sem 600-as tulajdonos (bár egy pár hónapig volt egy 600-asom, de ez már a múlté), hanem egy csúcs gép egyike, egy 1200-es van a tulajdonomban. **(És mennyi időre kaptad kölcsön? — Csika)** Most pedig nem véleményekről, hanem tényekről lesz szó az 500-as, a 600-as, és egy kicsit az 1200-es tekintetében. Előljáróban annyit, hogy bár óva intettek a 600-astól, én elsőre azt választottam inkább, mint az AMIGA 500-at. Később meg az új gépnek, az 1200-esnek hódoltam be, és sajnálkozva bár, de megszabadultam a kis 600-astól.

Arról most nem kezdek el vitatkozni, hogy mi fut, meg mi nem. Nem jó ötlet ezekről listát sem késziteni, hiszen tapasztalataim szerint az esetek 90%-ában a törés a hibás. Tehát 500-+ és 600-tulajdonosok! Ha nem fut egy program, de nagyon tetszik nektek, ne csüggedjetek, és ne adjátok el rögtön a gépeteket, csak egy más törést kell beszerezni... Szóval akkor az összehasonlítás inkább nem táblázatszerűen. Elsőre az árról, és a megvásárlásról **(Majd a végén én is részletezem. — Csika)**. Sajnos (?) 500-ast boltban már egyre kevésbé árulnak (már leálltak a gyártással), szóval hamarosan csak használtan lehet hozzáférni. **(Eddig is olcsóbb volt használtan — Csika)** Az ára nagyjából megegyezik a 600-éval, de általában drágább. **(Ezt a hülyeséget meg a barátaid mondták?? — Csika)** Előnye, hogy van numerikus billentyűzete, amit a 600-asról lehagytak. Mondjuk ez nem túl nagy előny, **(Dehogynem!)** ugyanis 100 játékból ha 5-nek feltétlenül szüksége van rá, **(Ja ha a játékprogramokat nézzük, akkor eleve a billentyűzetre sincs szinte szükség! — Csika)** meg egyéb ként is van már numeric pad emulátor, amivel a rendes számbillentyűk kapják meg (átváltás után) a numerikus billentyűzet funkcióit. **(És összeakad a többi programmal. — Csika)** Az árnál egyébként még elfilózhatunk egy kicsit. Számoljunk csak! **(Száz bakancsnak 50 a fele! — Csika)** Az 500-ashoz kell még vennünk egy tv modulátort (kb. 5000-ft), **(Max. 3500-Ft. és nem kell, ha RGB-nk van. — Csika)** és ha winchestert is akarunk használni, egy wincsivezérlőt is (újabb 5 rongy). Ezek a 600-asba gyárilag be vannak építve. Ezenkívül van még egy pcmcia bővitése is, ami megint nem rossz dolog, bár ez csak a nagypénzű egyéneknek hozhat (hatalmas)előnyöket. Most jut eszembe, hogy **(Hátulról teszem be! — XINO, Mr.AIDSface stb.)** a 600-ba az 1mega chipram is be van nyomva, ami az 500-asok számára megintcsak +5000-ft kiadás. **(A FAST RAM-ra gondoltál? — Csika)** A futásról **(120m gát)** még annyit, hogy én még nem találkoztam olyan programmal 600-on, aminek hosszas keresgélés után nem lett volna jól működő verziója. Bár lehet, hogy nekem pont azok a játékok nem tetszenek, amik nem mennek ezen a jó kis gépen. **(Már megint a játék! — Csika)** Egyébként néhány játéknál (DOS játékokról beszélek), ha kiiktatjuk az introt (a startup sequenceből, vagy egyszerűen FileMasterrel vagy Workbenchel indítunk), akkor fut a proggy (pl. Populous II.). **(Állandóan a játék! — Csika)** Aztán van már a 600-ashoz 1.3as modulátor is, ami a 3600 Ft-os árával nem mást tesz, mint hogy 100%-os kompatibilitáshoz segíti gépünket az 500-assal. **(HaHaHa! 1200-esen is van szoftveres 1.3, de én nem vettem észre a 100%-ot. Most ebből vondd le azt a következtetést légyszives, hogy az 1200-es sz*r! — Csika)** Ha most kiszámoljuk az árat, a wincsivezérlőt és a PCMCIAt nem nézve, **(Akkor meg mit ér a 600-as? Ezek nélkül olyan, mint egy 500-as! — Csika)** még így is 78 ezer forinttal olcsóbban állunk. **(Matek elégtelen! — Csika)** Másik hátránya a 600-asnak, hogy nem minden bővitési lehetőség található meg rajta, bár ez sem túl nagy veszteség. **(Annak, aki csak játszik. — Csika)**

Az 500+-ról csak annyit, hogy ezt tényleg nem érdem es megvenni **(Na ugye!)** (bár akkor sem lehet 'nyomorék, kretén' gépnek tekinteni), mert ezen még kevesebb cucc fut, mint a 600-on (bár itt is segít az 1.3 modulátor), és ehhez is venni kell tv modulátort. Viszont van neki numerikus billentyűzete, de a wincsivezérlőt ebbe is külön kell megvennünk (meg a pcmcia-t is, ha kell). **(Micsodát?!?!? — Csika)**

Ennyi lett volna a mondanivalóm. Örülnék, ha lemehetne az AMIGA FELHASZNÁLÓI rovatban, ám nem szeretném, ha egy újabb hangkártyacsataszerűség térne ki belőle. **(Én igen! — Csika)** Az itteni információk azért mindenkinek fontosak lehetnek. Annak azért örülök, hogy abban egyetértünk: a konzolok nem mérhetők a számjtógépekhez, akár 500-asról, akár 600-asról legyen szó. Én nem haragszom senkire, és remélem nem is kapok olyan választ, mint a múltkori nektek eső nőci. **(Bár nekem esett volna! — Csika)** hiszen én TÉNYLEG csak a jószándéktól vezérelve írtam!

Szerintem az lesz a legjobb, ha az 500- 600- vitát a hagyományokhoz hűen döntetlenre zárjuk **(SOHA! SOHA! SOHA! — Csika)** (valamikor a plusilázadáskor volt már ilyesmi), **(Azt az embereim leverték. — Csika)** mert tudom, hogy úgysem tudlak meggyőzni az igazamról. **(De nem ám, mert nincs neked olyan! — Csika)**

▪ *SCORPIO*

Kedves ízeltlábú barátom. Leveledet olvasva rájöttem, hogy neked fogalmad sincs az árakról. Mert ugyanis, a 600-as ára csak 8000-Ft-tal drágább az 500-asénál, (Itt a bolti 600-as árát vetem össze az 500-as kéz alatti árával, mivel 500-ast boltban már szinte nem kapsz) és ez már tükrözi azt, hogy a 600-as a drágább. Mondjuk mindig is drágább volt. Modulátort, mint írtam max. 3500-Ft.-ért kapsz. A többit nem részletezem, mert így is kiderült, hogy az 500-as és a 600-as majdnem egy szintben vannak, esetleg a 600-as felé dől egy kicsit a mérleg nyelve. A többit a levél megjegyzésekben már megválaszoltam, úgyhogy nincs is nagyon mit részletezni itt. Örültem volna, ha nem játék terén ment volna a hasonlítgatás már megint, és ha tájékozottabb lennél az Amiga árak terén. Azt hiszem meg lehetsz elégedve a válasszal, mert ez még nem is volt annyira olyan válasz, mint amitől féltél a leveled végén.

A végére csak egy kérdésem maradt hátra. Nincs meg valakinek a ***Hired Guns*** normális, kódnélküli verziója??? **(Komolyan!!! Vagy elég csak a manual!)** Na a hónapra ennyi, októberben ismét itt. Azt ugye nem felejtettétek el, hogy elkezdődött az iskola is??!

▪ *Csika*

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Szia mindenkinek! Mai rovatunkban megint tele vagyunk coolabbnál coolabb rutinokkal. Először is: hogy kell paraméterezni a DIR-t? Mi is az a COMMAND.COM, és miért nem szabad átnevezni? Hogy kell kinyitni a számítógépház tetejét? Mi az a TroubleSpace? Szóval ilyen magvas kérdésekkel foglalkozunk jelen PC-infónkban... NE, ne lapozz tovább, gondolom azért tudod, hogy ENNYIRE sötétek azért nem vagyunk (és az Olvasóink sem azok szerencsére! :))! De azért jó volna, ha visszajeleznétek, ne vegyünk-e bele a PC-Infóba kezdőknek szóló cikkeket is (a témában az elutasító véleményem mindenki ismeri, dehát többség dönt. Ez, mielőtt bárki is lamerozni kezdene, még csak véletlenül sem jelenti azt, hogy a színvonalból engednénk, hisz így is tele vagyunk jó ötletekkel a jövőre nézve)! Amennyiben mindenki arra szavaz, hogy maradjon ez a színvonal, boldogan vállalom, mégha sokkal nehezebb dolgom is van, mintha öt oldalakat értekezném olyan bárgyúságokról, hogy a Volkov Commandert hogy kell kezelni. Ja, és végül megagreetzet küldök szokás szerint Csibra Gergőnek *Mosonmagyaróvár*ra, a magyar PC-s scene (a másik CoVBoy <- ez szigorúan az én magánvéleményem- mindig is ez volt, ez van és ez lesz!) talán legeredetibb figurájának (mindamellett, kitűnő coder), aki eszméletlen hypercool leveleket küldött... Sorry, hogy nem válaszoltam rájuk, de júliusban letáboroztam Észtországban és nem nagyon tököltem PC-s témákkal (annál inkább az Európa Legszebbjei észt lányokkal!- a *tökölést* mindenki értse úgy, ahogy akarja). Greetset érdemel még persze TARBY/TCC is a felülmúlhatatlan ELiTE.COM-ért!

Az AWE-32

Többen (pl. *Mika Péter*, Budapest) szóltak, hogy nem foglalkoztam a **PC-s játékok 2**-ben az **AWE-32**-vel, a Creative Labs új **GUS** (*Gravis UltraSound*)-falójáról (?). Nos, ez nem csoda, hisz csak akkor dobták ki a piacra, nulla doksival és visszhanggal a profi scenéről, az *iRC*-n sem volt még senkinek- találgatásokat, féligazságokat pedig nem kívántam közölni (pláne úgy, hogy a kártyát még életemben nem láttam, nem hallottam, és a műszaki adatait sem ismertem).
Mivel a **CoV** mindig is erősen scene-orientációjú volt, ezért kiemelten foglalkozom a scene kártyával kapcsolatos észrevételeivel. Erről annyit, hogy az **Assembly'94**-en megjelent 'fejesekkel' elbeszélgetve, mindannyian rendkívül negatívan fogalmaztak a kártya dokumentációjáról (**S**oftware **D**evelopment **K**it)- és lehetséges, hogy pont emiatt van a demoscenén a kártya halálra ítélve, legalábbis az elközvetkezendő egy évben, az örökifjú, bár valóban lényegesen szerényebb teljesítményű **GUS**-sal szemben. Természetesen a kártya sokkal színvonalasabb az **SB-16 + WB** kombinációnálma már az ez utóbbi párosítást **nem** szabad megvenni!
Konkrétan arról van szó, hogy bár az *AWE-32 SDK*-ja **ingyenes** (az elején **300 US$**-ért adták (volna), de ez valahogy nem volt túl versenyképes az ingyenes, és *tízmilliószor* jobb **GUS SDK**-val szemben), de gyakorlatilag a hardverközeli rutinok **kizárólag** *LIB*-ekben és *OBJ*-okban vannak, regiszterkiosztás-leírás, stb... = semmi. Nos, mivel a coderek kifejezetten utálnak gyári **LIB**-eket használni a demóikban (inkább mindent maguk írnak meg, sokszor a 'hivatalos' drivereknél lényegesen hatékonyabban), emiatt, amennyiben a **Creative Labs** sürgősen nem változtat a politikáján, a **demoscenén** *nem fog elterjedni* a kártya. Emellett megjegyzendő, hogy a **Gravis** *ingyen*példányokat küldött a kártyájából a nevesebb demócsapatoknak- a *Creative* erről szintúgy megfeledkezett, bár lehetséges, hogy ezt az ötletet is lekoppintják majd.

Nos, a demoscenén ezek szerint még legalább egy évig a **GUS** lesz (marad) az abszolút vezető kártya. De mi a helyzet a *játék*scenével- hisz ez mégiscsak több embert érdekel.
Aki ismeri a **Creative** rendkívül kemény **GUS**-ellenes húzásait (szerződések szoftvercégekkel, melyben megtiltják a programok **GUS**-támogatását - az *InterNet* emiatt megint tele van *Creative*-ellenes f*ckolással), annak nem nehéz kitalálnia, hogy ezen a scenén az **AWE-32**, ha lassan is, de biztosan teret hódít. Ugyan mostanság gyakoratilag az új játékok *60-70* százaléka támogatja a **GUS**-t, méghozzá nem holmi *Roland*- (legrosszabb esetben *SB*-) emulátorokon át, de ki tudja, mit hoz a jövő.

Nagyon fontos kérdés ezek után, hogy lehet-e és fognak-e **AWE-32**-re **GUS** emulátort írni. Nos, az ötlet felvetődött a nemzetközi fórumokon. Ha tekintetbe vesszük, hogy a **GUS** *Mega-EM*-je mennyire fellendítette a **GUS** forgalmát, akkor beláthatjuk, hogy ez a **Creative**-nek létérdeke- de még csak tervszinten. Sajnos, a kártyának, áttekintve inkompatibilitásait és gyenge pontjait, 'nagyobb a füstje, mint a lángja'- amíg képtelen a **GUS** emulációjára, felettébb meggondolandó, hogy ne vegyünk-e inkább egy fele/harmadannyiba kerülő **GUS**-t. Természetesen ha a scenén e tekintetben valami előrelépés történik, akkor azonnal szólok.

Bővebben. A *szubjektív* vakteszt során nem tudtam a **GUS** és az **AWE-32** között dönteni- mindkét kártya (MIDI) hangminősége kiváló. Zajt nem hallottam, ami dícséretes a korai **SB**-modellek kritikán aluli sistergéséhez mérten. A kártyához szállított **ROM** hangszer-sample-ek között párat gyengébbnek éreztem a **GUS**-hoz adott megfelelőjénél- dehát mindenki tudja, hogy házilag is rendkívül egyszerű a két kártya között a **patch**-konverzió, és **RAM**-ból is tud az **AWE32** játszani (Roland-emulációs módban is- ha jól emlékszem). *Objektív*en tekintve a kártyát, az a következő tulajdonságokkal bír:
Az alapkártya egy **SB16 MultiCD**, egy **EMU 8000** *Enhanced WavEffect* wave-chippel. A kártya így természetesen kompatibilis az SB-16-tal és (részlegesen, lásd az **SB-16** kompatibilitási problémáiról a könyvben írottakat) az SB-vel (és CD-ket is meghajt: Panasonic (Creative), Mitsumi, Sony. A Mitsumi 16 bites **DMA**-ját sajnos **NEM** kezeli).

Az **EMU8000**t ROM is támogatja (**1MB**, *General MIDI*), és alapkiépítésben a RAM-ja **512KB**-os, ami szerencsére (két 16M-s SIMM modullal) **28 MB**-ig bővíthető (bár a kártyán csak két **SIMM** számára van hely. Max. **80** ns-os *RAM*-ok használhatók- de ez a **SIMM**-eknél nem gond. A RAM-ok nem vegyíthetőek és mindkét RAM-foglalatnak foglaltnak kell lennie).
Érdekességképpen említem meg, hogy ha két 16 MB-os SIMM-mel váltjuk fel a RAM-ot, a **32** *MByte*-ból csak azért lát **28**-at, mert az első négyre **ROM** memóriát lapoz.
A könyven már írtam a **GS**-ről és arról, hogy az, elődeihez képest, több **patch**-et használ. Ezek a pótlólagos hangszerminták nincsenek a ROM-ban, így ezek **GS** üzemmódban alapkiépítésben elfoglalják az *512k* RAM-ot (megjegyzés a **GS** üzemódról: a kártyához **11**-féle dob-kitet adnak (**RAM**)). Persze az egyszerűbb **GM** emulációjakor nincs szükség a **RAM**-ra- minden hangszert a **ROM**-ból vesz elő az *EMU8000*. Az **MT-32** üzemmód kb. 100k-t használ el a **RAM**-ból. Még a **RAM**-mal kapcsolatban említendő meg, hogy a kártyához adott WAV-editorok képtelenek azokat a kártya saját **RAM**-jába rakni/ott editálni. Ez egy nagyon komoly hiba!
Megemlítendő, hogy természetesen a kártya **FM** és **Wave**-része párhuzamosan is működhet- így pl. a **CakeWalk** alatt egyszerre szólhat a 16 db **FM** csatorna és a **Wave** rész (külön kártyaként látja ezeket a *Windows*!). Windows alatt egyébként minden sequencer tökéletesen működik- **DOS** alatt viszont egyáltalán nem, csak a kimondottan **AWE-32**-t támogató programok. **OS/2** alatt (a **GUS** egyik legnagyobb tévedése- a két éve ígért **OS/2** driverek mindmáig nem készültek el) a kártya driverei állítólag már béta stádiumban vannak (nocsak, az **IBM** csak nem részrehajló??). A Windows NT drájvereket fejlesztik.
Nagyon fontos tény, hogy az *EMU8000* **NEM** tartalmaz semmiféle MIDI-értelmező rutint. Emiatt kell olyan praktikákhoz folyamodni, mint pl. amilyen az **AWEUTIL**, amely az **MPU-401**-portra tartó adatokat irányítja át az **AWE32** felé. Emiatt bizony zűrök vannak az **MPU-401**-et támogató, **védett módot** használó programok esetében- ilenkor sokszor csak az **SB** módba való visszakapcsolás segítettdehát milyen rohadt dolog FM-et hallgatni! Az **MT-32** emulációról szólva, annak a **sysex**-ét nem támogatja a kártya (csakúgy, mint a *Sound Canvas*). A kártya, mindent összevetve, **General MIDI**, **Roland GS** és **Sound Canvas MT-32**-kompatibilisnak nevezhető (a Mega-EM-nek megfelelő kompatilitási százalékot feltételezve).

A kártyán megtalálható a csatlakozósor a **WaveBlaster** csatlakoztatására (duplaannyi csatorna szólhat egyszerre, stb...).

Összegezve, a helyetekben inkább **mégsem venném meg**-most. Nemcsak ára miatt, hanem azért is, mert rengeteg melléfogást elkövettek a kártya megalkotásakor, és jövője is enyhén szólva kétséges. Egy régi, fillérekért megszerezhető **GUS** sokkal jobb vételnek tűnik. Persze türelem rózsát terem...

Az *igazi*O! EL*i*TE.COM

Ki nem olvasott még ELiTE szövegeket? Vagy éppen írni próbált amúgy igazán ELiTE módon? Ugye, milyen cool, hogyha nem kell az embernek állandóan a SHiFT-et nyomogatnia, ha pl. iRC-n ELiTE-kedik? Ugyan a scenén már megjelent egy *Elite*.EXE (vagy .COM?), az utolsó verziója **2.0** (tavaly november tájékán), de arról tudni kell, hogy csak kész szövegfile-okat képes ELiTEsíteni, gépelés közben nem váltogatja a SHiFT-et és nem szúr be görög karaktereket (bár amúgy nagyon cool, valami tízféle ELiTE charsetet ismer). Hasonlóan léteznek ELiTE iRC SCRiPTek, azok viszont csak iRC alatt használhatóak. Nos, itt az univerzális megoldás (persze lehet változtatgatni- pl. érdemes az i-t állandóan kicsire konvertálni, s í.t.)!

```
ASSUME CS: Code
 Code SEGMENT WORD PUBLIC '_Code'
org 100h
Start:  jmp Install
INT9OFF  DW 0
INT9SEG  DW 0
```

```
INT1COFF DW 0
INT1CSEG DW 0
Activated DB 0
Counter DB 0
NewIntF5 DB 0cfh
; IRET kódja, ha véletlenül használt megszakításra ültem volna rá...
Table DB "bßgΓdδeεsσpπmμτrΦ",0,0 ; görög betük behelyettesítési táblája (a stringet teljesen nullázzátok ki, ha esetleg zavarnának!)
NewInt9: pushf
; szimulált interrupt
call DWORD PTR cs:INT9OFF
; meghívjuk az eredeti rutint is, hogy elhelyezze a kódot a bufferben
push bx
push dx
push ds
push di
mov bx,40h
mov ds,bx
mov bx,ds:[17h]
; keyboard flag-ek
and bx,3
cmp bx,3
; mindkét SHIFT le van nyomva?
jne @cimke1
xor cs:Activated,11111111b
; toggle active switch
@cimke1: cmp cs:Activated,0
je Back_without_action
mov bx,ds:[1ah]
; 0040:001ah mutató a legfrissebb ASCII kódra (a bill. bufferben)
mov dl,ds:[bx]
; DL-be a lenyomott billentyű ASCii kódját
xor di,di
@cimke4: cmp dl,cs:Table[di]
; benne van-e a görög-betűs táblában?
jne @cimke3
; hát ez c00l...
inc di
mov dh,cs:Table[di]
mov ds:[bx],dh
jmp Back_without_action
; minden OK, kifelé innen
@cimke3: inc di
inc di
cmp cs:Table[di],0
; nincs-e még vége a táblának?
jne @cimke4
; nem szerepel a g. táblában, szóval lehet nagybetűvé alakítani
@cimke2: cmp cs:Counter,2
; a 'Counter'-t az INT 1C-n futó rutin növeli (másodpercenként kb. 18-szor (kötekedőknek 18.2), és ha eléri a 10-et, lenullázza, ezt a jóval több helyet igénylő RND helyett használjuk. Szóval ha a 'Counter' 3 alatt van, akkor lehet cserélni; persze ezt mindenki úgy állítja be magának, ahogy teccik... :)
ja Back_without_action
cmp dl,'a'
jb Back_without_action
cmp dl,'z'
ja Back_without_action
; 'a'-'z'?
sub dl,32
; átalakítjuk nagybetűvé
mov ds:[bx],dl
; na és persze visszaírjuk
Back_without_action: pop di
pop ds
pop dx
pop bx
iret
NewInt1c: inc cs:Counter
cmp cs:Counter,10
jne Weiter
mov cs:Counter,0
Weiter: jmp DWORD PTR cs:INT1COFF
; elugrunk a régi rutinra is...
Install: mov ax,35f5h
int 21h
; beolvassuk az INT F5-re mutató mutatót... :)
xor di,di
Compare_next: mov al,es:[bx][di]
cmp al,ds:NewIntF5[di]
; a többszöri installáció elkerülésére...
jne Let_us_go
inc di
cmp di,20
; 20 byte-ot hasonlítunk
jne Compare_next
jmp Already_installed
Let_us_go: mov al,9
; lehet installálni...
int 21h
mov INT9OFF,bx
mov INT9SEG,es
mov al,1ch
int 21h
mov INT1COFF,bx
mov INT1CSEG,es
; eltároljuk az INT 9 és 1C mutatóit, még szükségünk lesz rá...
OK_2_install: mov ax,2509h
mov dx,OFFSET NewInt9
int 21h
mov al,1ch
mov dx,OFFSET NewInt1c
int 21h
mov al,0f5h
mov dx,OFFSET NewIntF5
int 21h
; átállítjuk a vektorokat...
mov ah,9
mov dx,OFFSET Installed_msg
int 21h
; kilökjük az 'Installed' szöveget...
mov dx,OFFSET Install
int 27h
; rezidens kilépés...
Already_installed: mov ah,9
mov dx,OFFSET Already_installed_msg
int 21h
; sorry, már van egy belőlem a memóriában... :)
mov ax,4c01h
int 21h
; 1-es hibakóddal kilépünk
Installed_msg DB 13,10,"Cool V1.0 installed.",13,10,"Coded by TARBY (R) of TCC.",13,10,"Press the LEFT & RIGHT SHIFT together 2 toggle active state.",13,10,"Have fun... :)",13,10,'$'
Already_installed_msg DB 13,10,"Cool V1.0 ALREADY INSTALLED...",13,10,'$'
 Code ENDS
END Start
; HoΓY μirε kérrεσ εz a πΟΓΓΥ...
```

A FIRE-rutinokról

A témát először a **VangelisTeam** robbantotta be a scene köztudatába, *Pascal*ban írt **FIRE**-rutinjukkal, ami egyszerűsége ellenére is piszok látványos volt. Nos, miután elmagyarázom a **Fire** rutinok alajait, következzék egy ezen alapuló, de százszor gyorsabb **ASSEMBLY** rutin!

A palettabeállítást a tűz színe alapján érthetjük meg: tiszta feketéből folyamatosan tiszta fehérbe, sárgába ill. vörösbe kell átmennünk (persze az sokszor inkább csak próbálkozás kérdése, hogy **konkrétan** milyen értékeket alkalmazzunk).

A tűzrutinok alapeleme ezen kívül **két** (azonos méretű) **tömb**. Ezek mérete sok dologtól függ- sajnos még **486**-on sem lehet elég gyors rutint írni, ezért bizony főleg a sebesség lesz a limitáló tényező. Először mégsem tárgyalom az igazándiból használható függőleges irányú pixel-sokszorozásos ill. eleve csak egy kis képernyőszeletet használó rutinokat, azokra példát csak a kódnál mutatok- így tegyük fel, **320*200**-as tömbünk van (*64000* byte). Az egyik tömböt nevezzük el **actual_screen**nek, a másikat **to_be_displayed**nek. Már ebből látszik, hogy itt bizony **MOV**-ok lesznek, mégpedig az utóbbi tömbből az előbbibe. A **to_be_displayed** kezdeti feltöltéséhez a múltkori **CoV**-ban már tárgyalt **RND**-rutint hívhatjuk segítségül, amikoris **0** és **199** között kell generálnunk a véletlenszámokat az ún. **hotspot**okhoz (ezek azok a pontok, amelyek a lángban is teljesen váratlanul felvillannak, és mintegy másodlagos lángforrást képeznek). Ezen felül a legalsó sor minden byte-jába belenyomunk színeket, szintén véletlenszerűen és 0-255 közül választva (így összességében úgy 300 pontnak kell értéket adnunk: 200 legalul, és 100 véletlen).

Nem nehéz kitalálni, hogy magának az effektnek a működése a már említett **MOV**-on alapul. Persze, **MOV** közben el kell végeznünk pár módosítást, a következőképpen: minden pixelt környezetéből számolunk ki- azaz abból átlagolunk. Ha elképzelünk egy, a bal felső sarokból (0,0) indexszel induló tömböt (2. koordináta: oszlop), akkor értelemszerűen a célbuffer (2,2) koordinátáját a kiinduló bufferben a (2,2) pontot körülölelő **összes** pont (8 db) értékét összeadjuk, majd ezt természetesen (átlagolás!) nyolccal osztjuk (persze képernyő szélén vagy sarkában levő pontra nincs átlagolás, mert annak vmilyen irányban nem lennének szomszédai).

Ekkor persze még nem mozog felfelé a tűz, valamint a színei sem halványulnak el. A felfelé mozgás nagyon egyszerűen megoldható: a céltömbbe mindig a forrástömb 1-gyel lejjebb levő pixelsorának adatait írjuk- konkrétan pl. cél (**3**,1)-es pontjának értékét a forrás (**4**,1)-es pontjával tesszük egyenlővé (miután azt már kiátlagoltuk- lásd fent). Aztán: elhalványulás- pofonegyszerű, mondjuk eggyel csökkentjük a kiátlagolt értéket (próba!).

A már a bevezetőben említett sebességproblémákra gyógyírt jelenthet az, hogy pl. **NEM** az összes (**8**) könyezetbeli pixel értékét átlagoljuk, hanem pl. csak az alul és a felül levőét (majd kettővel osztunk). Ezen kívül engedményeket tehetünk a képernyő felbontása terén is, pl. ha megnégyszerezzük a **scan line**-ok fizikai megjelenítését (konkrátan: az első 50 sor, négyszeres magassággal, az egész képernyőt kitölti, s ilyenkor 1 pixelnek értéket adva az automatikusan 4 pixelnek felel meg).

A következő példa **32*64**-es tömböket használ, rasztersokszorozás nélkül (így a láng elég kicsi, de gyors és c00l!), a képernyő bal alsó sarkában.

```
.286
JUMPS ; mert különben lenne egy túl hosszú relatív ugrás
ASSUME CS:_Code,DS:_DATA
_Data Segment Para Public 'Data'
flames db 32*64 dup (0)
new_flames db 32*64 dup (0)
x dw 0
y dw 0
_Data EndS
_Code Segment Para Public 'Code'
Demo Proc Far
push ds
xor ax,ax
push ax
mov ax,_DATA
mov ds,ax
mov ax,0013h
int 10h ; 320*200*256
mov dx,03c8h ; először, beállítjuk 4 db FOR ciklussal az alapszíneket
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,8
voros_szinek:
mov al,16
sub al,cl ; CL=8...0- ezt vonjuk ki 16-ból. Tehát az eredmény: 8, 9... 0F
shl al,3 ; AL:=AL*4 (ha itt 2-vel szorzunk, ugyanakkor cx-et 16-ról indítjuk, akkor sötétebb tónust kapunk- de az sem rossz!)
out dx,al ; 03c9-re
xor al,al ; 0 kétszer 03c9-re- ez azt jelenti, a GREEN és a BLUE összetevő 0, csak RED van, az pedig egyenletesen (fekete -> vörös) erősödik
out dx,al
out dx,al
loop voros_szinek ; nyolcszor ugyanez
mov cx,16
sarga_szinek: ; ez is az előbb látott módon, FOR ciklussal oldja meg az egyenletesen növekvő színösszetevő eltárolását (most 16 értéket vonunk ki), s most a sárga színt dolgozzuk ki (azért 60 a RED értéke, és 0 a BLUE-é!)
mov al,60
out dx,al ; R= #60
mov al,16
```

```
sub al,cl ; G= egyenletesen nő 2*(0-tól OF-ig)
shl al,2
out dx,al
xor al,al
out dx,al ; B = 0
loop sarga_szinek
mov cx,16 ; sárga -> fehér színskála
feher_szinek:
mov al,60
out dx,al ; R, G = #60
out dx,al
mov al,16
sub al,cl
shl al,2
out dx,al ; B= 2*(0...0f)
loop feher_szinek
mov cx,216 ; marad 256-8-16-16 szín=216- ezeket fehérre állítjuk
mov al,63 ; R=G=B=max=#63 a teljes fényerejű fehérhez
maradek:
out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop maradek
WaitUntilKeypressed:
push ds
pop es; ES most szintén az adatainkra mutat
cld ; növekvő irányú tömbműveletek
lea di,flames+64 ; (ES:)DI:= seg:offs [flames] + 64
mov si,di ; SI:=DI
add si,32 ; tehát SI=DI+32- lásd: 32 byte reprezentál egy sort, és az alább levő sort 'másoljuk' feljebb eggyel
mov cx,61*16
rep movsw ; az egész tömböt eggyel felfelé húzzuk
add di,6
mov cx,4 ; 4 értéket fogunk felvenni, amit az új lángba felveszünk
@put_hot_spots:
push di ; elmentjük a RANDOM hívása előtt a fontosabb regisztereket
push cx
push di
mov ax,20 ; 0..19 tartományban kérünk egy véletlenszámot
call random ; a rutin a CoV előző számában található (lásd a kód végén a kommentet!)
pop di
add di,ax ; di:=di+az új X koordináta
push di ; elmentjük
mov ax,190
call random ; 0...189, AL-ben kapunk így vissza hasznos eredményt
pop di ; a 0..19-cel megnövelt, random X koordináta
pop cx
mov ah,al
mov [di],ax ; a hotspot felélesztése
pop di
loop @put_hot_spots ; most csupán 4 hotspot-ot állítunk be (tekintve a kis X irányú kiterjedést)
mov word ptr x,1 ; x, y: lásd a data szegmensbeli deklarációt- az épp vizsgált sor, ill. oszlop.
mov word ptr y,1
@scanning_flames: ; na, most dobjuk be a már említett 8-környező-pontból történő átlagképzést!
mov di,y
shl di,5
add di,x
xor ax,ax ; AX:=0, BX:=0
xor bx,bx
mov bl,flames[di-33] ; bal fent
mov al,flames[di-32] ; fent
add bx,ax
mov al,flames[di-31] ; jobb fent
add bx,ax
mov al,flames[di-1] ; balra
add bx,ax
mov al,flames[di+1] ; jobbra
add bx,ax
mov al,flames[di+31] ; bal lent
add bx,ax
mov al,flames[di+33] ; jobb lent
add bx,ax
add bx,ax ; itt kétszer adjuk hozzá a jobb alsó pixel értékét az eredményhez. Ez is próbálkozás eredménye :-)
shr bx,3 ; 8-cal osztunk
mov new_flames[di],bl ; és elmentjük
inc x
cmp word ptr x,32
jb @scanning_flames ; a sorban teljesen végigmegyünk [persze a két legszélső pont kivételével). Amennyiben ezzel végeztünk (Jump Below nem ugrik), akkor ugyanezt mind a (64-1-1) sorra elvégezzük.
mov word ptr x,1 ; visszaállunk az 1. oszlopra
inc y ; és a következő sorra lépünk
cmp word ptr y,64
jb @scanning_flames ; minden sorra
lea di,flames
lea si,new_flames ; és a kiindulási tömböt átnyomjuk a screen-tönmbbe
mov cx,64*16 ; wordöket nyomunk (majdnem 2* gyorsabb, mintha 64*32-szer byte-okat másolnánk)
rep movsw
mov ax,0a000h ; és kirakjuk a képernyőre- bal alsó sarok.
mov es,ax
lea si,flames
mov di,320*135
mov bx,60
@screen_put:
mov cx,16
rep movsw
add di,320-32
dec bx
jnz @screen_put
mov dx,03dah ; retrace-re várunk
@vert_retr1:
in al,dx
test al,8
je @vert_retr1
@vert_retr2:
in al,dx
test al,8
jne @vert_retr2

in al,60h ; nyomtunk ESC-et?
cmp al,1
jne WaitUntilKeypressed

mov ax,0003h ; Textmód, exit.
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h
Demo EndP

; ide írjátok be a KezdoRand dd 0-tól az EndP-ig a Random rutint (előző CoV)!

Code ends
END Demo
```

A rutint érdemes kibővíteni úgy, hogy mind a négy sarokban (a jobb oldalhoz a **di** betöltésénél (mov di, 320*135 *+valami*) (319-32)-t adjunk!) égjen láng (ha azonos lángokat használunk, akkor persze az egész rutin sokkal gyorsabb lesz!). Ez kezdők által is megcsinálható kézimunka-blokkműveletek vagy belső változók, nem kell hozzá más, csak türelem és megfelelő mennyiségben adagolt **label**.

Az X-Mode

Vissza-visszatérő téma a scenén az, hogy írjunk végre vmit az **X-mode**-ról, mivel a magyar irodalomban (diskmagokban sem!) semmi sem jelent meg ezidáig a dologról. Az **X-mode** előnyeiről valószínű mindenki tud: valamennyivel kultúráltabb, magasabb felbontást jelent, mint a normál 320*200*256, másrészt mivel ilyenkor egy pixel **ténylegesen** 1:1 kiterjedésű (ún. **square aspect ratio**-jú), s a normál algoritmusokkal rajzolt körök sem tűnnek nyomorék ellipszISeknek; valamint a fel-le hardware-scrollt is állati könnyen megejthetjük az alanti rutinokkal. Viszont van egy hatalmas hátulütője az X-mode-nak: a sebesség. Emiatt erősen meggondolandó, hogy normál grafikákat tegyünk-e így ki a képernyőre.

Szerencsére maga a kódolás egyáltalán nem bonyolult, és így legalább betekintést nyerhettek abba is, hogy **NORMÁL 320*200*256**-os módban hogy használhatjuk fel a videokártya kihasználatlan min. **192k RAM**-ját. Ráadásul a rutinok olyanok, hogy megfelelően szabványos illesztési felülettel rendelkeznek a külvilág felé.

Mindenki tudja, hogy **0A0000h**-n van a videoszegemens kezdete, és az offset a következő igen egyszerű képlettel számolható: **offset=(320*y)+x**, s csak belökjük a 8-bites színregisztert címző értéket és máris az adott színnel ott pompázik a pixel (az olvasás hasonlóképpen piszok egyszerű- nincs maszkolás meg egyéb lamerkodás, mint a **16** színű módokban). Viszont, az nem éppen közismert, hogy az alap-**VGA**-mód egyáltalán nem memóriatakarékos, ugyanis **256k**-t használ fel egyetlen, fizikailag csak **64k**-s kép letárolására (míg a **16**-színű módokban a **VGA** kártyán több (virtuális) képet is eltárolhatunk). Hogy is működik ez?

Nos, a VGA hardver a memóriáját **4** bitplane-be szervezi (ahogy már ismerjük az EGA módok alapján, amikoris ezek a plane-ek a vörös, zöld, kék és intenzitás-színeket állítják be (**EGA**)). Amikor egy pixelt módosítani próbálunk, akkor a *Write Plane Enable* regisztert beállítjuk a megfelelő plane-re- míg az olvasás lényegesen nehezebb, hisz egyszerre csak **1** bitplane-ről olvashatunk. Mivel a videoszegmensben sima offsetcímmel címezve **64k**-t érünk el, ez 8*65,536=524,288 16-színű pixelt jelent- és ez azt jelenti, hogy 320*200*16-ban 8 lapunk van, míg 640*480*16-ban kettő.

Érdekes módon, **VGA** üzemmódban nincs ilyen logika alapján működő (csak éppen ott **8** plane-et használó és hasonlóképp takarékos) memóriaszervezés- helyette ott van a lényegesen egyszerűbb, de memóriazabáló, már ismert címzésű módszer. Illetve mégsem olyan ismert, hisz jó, ha azonnal tisztázzuk, mi is történik, ha belökünk valamit a **VGA** memóriájába, azaz A000:XXXX-re.

Amikor egy byte-ot számot beírunk a memóriába, az automatikusan kiválasztja a már említett, egymás után **fűzött 4** bitplane (ebből 4 db van! 4*64k= 256k, látszik, hova is tűnt az a bizonyos 192k!) valamelyikét- mégpedig a **cím** legalsó két bitje alapján. Aztán **ÉNNEK** a lapnak a címére nyomja be az egybyte-os színregiszter-értéket a rendszer (az olvasás teljesen hasonlatos). Látszik, minden **64k**-s lapon csupán **16k**-t (minden 4. byte-ot) használunk fel ténylegesen (mellesleg ezért is hívják ún. **chained** módnak a VGA 256 módot).

Szerencsére a VGA-nak van egy olyan címezhető konfigurációs bitje, az ún. **Chain-4** (3. bit, **03c4**h, index 4), ami 16 színű üzemmódokban 0, míg a rendes 13h-s módokban 1, és pont ez kapcsolja be a fent vázolt VGA-lapozást. Persze ennek a bitnek az átkapcsolása nem jelenti még a 256-színű üzemmód bekapcsolódását.

Nos, miután ezt a **Chan-4** módot kikapcsoltuk (**0**), ugyan elvesztettük az eddig olyan egyszerű címzést, valamint egy csomó sebességet (a már említett FILL-es alkalmazás kivételével), de nyertünk **192k** memóriát. Ilyenkor tehát minden byte **négy** pixelt címez (amikor minden negyedik pixel azonos plane-en van). S így, mielőtt bármit is írnánk a VGA memóriába, jó lesz, ha meggyőződünk arról, hogy a **Write Plane Enable** regiszter megfelelően fel van-e készítve, hogy ebből csak egyetlen pixelt gyűjtsunk ki ténylegesen- látszik, rengeteg **OUT**-ra szükségünk lesz a regiszterek felé.

Ezek szerint már a memóriaproblémákat megoldottuk- most már csak azt kell megtárgyalni, hogy is kapcsoljunk át **X-mode**-ba, közvetlen regiszterírással (ui. mint sokan tudják, természetesen NINCS külön definiált, a **Set video mode** által beállítható *X-mode*).

De először is lássuk, hogy is kell átkapcsolni azt az ominózus **Chan-4** bitet.

/* **width, height**: az aktuális, bekapcsolni kívánt videoüzemmód pixelszáma (320*200/240).

widthBytes: megadja, hogy egy képernyősor hány byte-ból áll (norm. VGA módban ez egyenlő a **width**-szel, de amennyiben 1 byte több pixelt is címez,

```
értelemszerűen kisebb lesz ez az érték) */
int width, height, widthBytes;

/* actStart: az épp írt (de nem kötelezően látott) page címe, míg visStart a képernyőn levő (látható) lap címét tartalmazza. Persze ez utóbbit a VGA Screen Start regiszterébe is át kell adnunk, míg az előbbit csak a rajzolóutasításoknál használt eltoláskor kell alkalmazni- lásd a későbbi példákat */
unsigned actStart, visStart;
set320x200x256_X()
{
union REGS r;
/* VGA BIOS, mode 13h */
r.x.ax = 0x0013;
int86(0x10, &r, &r);
/* A Chain-4 bit kikapcsolása (3. bit, index 4, port 0x3c4) */
outport(0X3D4, 0x0604);
/* Word mode kikapcsolása (Mode Control regiszter (CRT Controller (index 0x17, port 0x3d4)) */
outport(0X3D4, 0xE317);
/* Double-word mód bekapcsolása (Underline Location regiszter bekapcsolása (index 0x14, port 0x3d4)) */
outport(0X3D4, 0x0014);
/* FOR: kitöröljük az egész memóriát, mind a 4 plane-et kiválasztva és az egész szegmensbe 0-t írva */
outport(0X3D4, 0x0F02);
memset(vga+1, 0, 0xffff);
vga[0] = 0;
/* És végül a globális változókat felparaméterezzük- ne feledjük, még mindig csak 200 sorunk van! */
width = 320;
height = 200;
/* Mivel minden byte 4 pixelt címez, ezért egy scan line byte-okban mért szélessége egynegyede az ott található pixelek számának */
widthBytes = width / 4;
/* Kezdetben a látható és az általunk (utasításokkal) elért page-et azonos címre, mégpedig a000:0000-ra állítjuk */
actStart = visStart = 0;
}
```

Ebből a kis forrásból már látszik, hogy már a kívülről is látható két változó, az **actStart** és **visStart** segítségével válthatunk (végre) a VGA min. 256k memóriájában található lapok között. Most egy-két rutin: *setActiveStart*: a bemenő paraméterre állítja az épp elért lapot; *setVisibleStart*: melyik byte-ról induljon az aktuális képernyőtartalom megjelenítése; a két ***setXXXPage()***: ez a paraméterként átadott lap offset **címét** határozza meg, immár figyelembe véve a változó függőleges és vízszintes méreteket, valamint a lap logikai számát (az első lap a 0).

```
setActiveStart(unsigned offset)
{
actStart = offset;
}
setVisibleStart(unsigned offset)
{
visStart = offset;
outport(0X3D4, 0x0C); /* felső byte */
outport(0X3D4+1, visStart >> 8);
outport(0X3D4, 0x0D); /* alsó byte */
outport(0X3D4+1, visStart & 0xff);
}
setActivePage(int page)
{
setActiveStart(page * widthBytes * height);
}
setVisiblePage(int page)
{
setVisibleStart(page * widthBytes * height);
}
```

És végre: pixel-**kigyűjtás** ill. **beolvasás**, amire mindenki várt (erre minden más rutin felépíthető!). Mivel minden cím 4, egymás melletti pixelt ér el, ezért MINDIG a **Write Plane Enable**-n kell állítani az elérni kívánt plane-et (amit mindig az alsó két bit ad meg). Az offsetet is itt számítjuk ki: *offset=(width *y+x)/4* (erre a címre írhatjuk ki a 256 szín vmelyikét). Mellesleg itt egy VGA tömbbel jelöltem a VGA memóriáját [A000: offset+actStart].

```
putPixel_X(int x, int y, char color)
{
outportb(0x3c4, 0x02);
outportb(0x3c5, 0x01 << (x & 3));
vga[(unsigned)(widthBytes * y) + (x / 4)
+ actStart] = color;
}
char getPixel_X(int x, int y)
{
outport(0X3C4, 0x04); /* a plane kiválasztása */
outport(0X3C4+1, x & 3);
return vga[(unsigned)(widthBytes * y) +
(x / 4) + actStart];
}
```

Nem árt megjegyezni, hogy a **Write Plane Enable** regiszter nem **CSAK** *egyetlen* plane-et választhat ki, hanem egyszerre akár mind a négyet, lásd:
03c4, index 4: bit3: plane 3 enable
03c4, index 4: bit2: plane 2 enable
03c4, index 4: bit1: plane 1 enable
03c4, index 4: bit0: plane 0 enable
Előny: ha egymás melletti 4 pixelt akarunk kiszínezni (poligon, **fill**), akkor az lényegesen, négyszer gyorsabb lesz (hasonlóan, a **Write Plane Enable**-re menő **OUT**-okat is érdemes minimalizálni, hisz azok eléggé lassú utasítások- ezt már fent megemlítettem, miért is hátrányos a felfűzetlen mód használata).
Ha a lapok nincsenek összefűzve, akkor a **Write Plane Enable/Read Plane Select** regiszterben kell beállítanunk azt, hogy mely lapokra vonatkozzanak írás/olvasásműveleteink. Természetesen ilyenkor egy cím 4 pixelt takar.

Végül, hogy kapcsoljunk át 240 soros felbontásra? Miután a már bekapcsoltuk a normál 200 soros **unchained** felbontást, a vertikális szinkron-polaritás biteket megváltoztatjuk a **Misc. Output** Regiszterben (épp ezzel érjük el a bevezetőben említett 1:1 aspect ratio-t). A következő pár **OUT** a függőleges időzítés regisztereit hangolja át a megváltozott vertikális felbontásnak megfelelően (külön felkommentezve):

```
set320x240x256_X()
{
set320x200x256_X();
outportb(0x3C2, 0xE3);
outport(0x3D4, 0x2C11); /* írásvédelem kikapcsolása */
outport(0x3D4, 0x0D06); /* vertical total */
outport(0x3D4, 0x3E07); /* overflow register */
outport(0x3D4, 0xEA10); /* vertical retrace start */
outport(0x3D4, 0xAC11); /* vertical retrace vége és írásvédelem */
outport(0x3D4, 0xDF12); /* vertical display engedélyezésének vége */
outport(0x3D4, 0xE715); /* vertical blanking - indítás */
outport(0x3D4, 0x0616); /* és leállítás */
/* és átállítjuk a függőleges felbontás kívülről is látható értékét, hogy a későbbi rajzműveletek már észrevegyék az új függőleges felbontást */
height = 240;
}
```

Végül, aki nem értette volna meg ezt a lapozási technikát, annak itt van egy kis memóriatérkép: először a normál chained üzemmódról, utána pedig az **unchained**ről.

Plane 0: (első 64kByte)
```
0         10                 310      319
0???4???8???2???    .....    ???2???6???
```
Plane 1: (második 64kByte)
```
0         10                 310      319
?1???5???9???3??    .....    ???3???????
```
Plane 2:
```
0         10                 310      319
??2???6???0???4?    .....    0???4???8?
```
Plane 3:
```
0         10                 310      319
???3???????1???5    .....    ?1???5???9
```

Plane 0 (a vége *79*, és **NEM** *319*!!! Lásd a 4-bites átfogást: 320/4=80 (és 0-ról induló számolás))
```
0         10                 70       79
0482604826048260    .....    0482604826
```
Plane 1:
```
0         10                 70       79
1593715937159371    .....    1593715937
```
Plane 2:
```
0         10                 70       79
2604826048260482    .....    2604826048
```
Plane 3:
```
0         10                 70       79
3715937159371593    .....    3715937159
```

Végül az ASSEMBLY'94-ről

Kommentár nélkül a végeredmény (azokat olvassátok el a diskmagokban!):

PC DEMO
1. Verses/EMF
2. Holistic/Cascada (??? Basszus, pont ezt nem láttam...-**DirkGent@iRC**, ismertebb nevén **Dirk Gently**)
3. Heartquake/Iguana
4. Warp/Legend Design
5. Images/Epical

PC INTRO
1. Airframe/Prime
2. The Magic Circle/TET
3. Fyvush/Jamm
4. Placebo/Complex
5. Psychic Flights/Spirits

4 CHANNEL MUSIC
1. LizardKing/Triton
2. **Petroff/Absolute**
3. Wolk/Parallax

MULTICHANNEL MUSIC
1. StarGazer/Sonic
2. Cube/Hysteria
3. LizardKing/Triton

PC 4KB INTRO
1. Stoned/DUST
2. Optimize/Epical
3. Fractals/Schwartz

GRAPHICS
1. Destrop/CNCD
2. R.W.O & Zinko
3. Louie/Insane

Még megemlítendő egy **QBASIC**-ban írt demó (a *Brainwash Inc.*-től a *Microsoft Rulez*), amit ajánlok mindenkinek (a code tényleg trágya, de még ebben voltak a legjobb ötletek). NEM forgatták le a döntőn (ami egyébként a hajnali **4** órakor kelő nap miatt amúgyis meglehetősen fejetlenül folyt), ugyanis diszkvalifikálták a válogatón valószínű a **FC**-t 'csípkedő' hozzáállása miatt. Volt egyébként még egy-két *flamewar* a party után az **UseNet**-en, pl. egyes kanadaiak szítkozódtak, mert állítólag a közönség fütyült, amikor a zászlajukat mutogatták a demóban, de igazán nagy botrány nem volt. Kár, hogy a **FC** nem mutatott be semmiféle igazán nagy dobást.

Még egy-két kérdésre válaszolok. Mivel a jövő számban mindenképp írok majd a **DMA**-ról, nem árt megtudnotok, mit is tud, mire képes egy normális gépen (**Szikszói Szilárd** kérdezte *Komárom*ból). Nos, egy 486-oson a *mem->mem* másolás **processzoron át** 20MByte/sec-mal megy (lemértem). Ugyanez **DMA**-val olyan 1.3-1.5MByte/sec. Sajnos nemcsakhogy fenelassú a **DMA**, de még egyrészt ez sem teljesen független a proctól (így az áll, míg a **DMA** tölti/üríti a memóriát), másrészt a 0./1. **DMA channel** általában a hangkártyák számára van fenntartva (persze egyes esetekben üdvözítő, pl. **SB** meghajtása, vagy **DMA**-s **CD-ROM**-ok, mint pl. az összes Mitsumi). Úgy pl. VGA kártyák RAM-jába **MOV**-olást érdemesebb procin át csinálni. Ha már szóba került a **VGA** minél gyorsabb elérése, páran megkérdezték, hogy movsd-vel lehet-e/érdemes-e adatokat nyomni a kártyába. **NEM**, sok olyan VGA kártyával volt már dolgom, amit egyszerűen nem lehetett így meghajtani (meg aztán az **ISA** 16 bites busszélessége úgyis rendkívül lecsökkenti a sebességnövekedést).

SPCH

SPCH. Hogy mi az az SPCH? Hát Short PC Help. Ez lesz az egyik új rovatunk címe, már ha ti is áldásotokat adjátok rá. Mint ahogy nevében is utalunk rá (gy. k. short=rövid), Egyelőre MAXIMUM 1 oldalt fog elvenni számonként az újságtól — kezdetben azonban meg fogunk maradni a fél oldalnál. Hogy mivel is fogunk itt foglalkozni? PC-s témában érkező kérdéseitekkel és egyben ez lesz a PC-s Helpline, továbbá igyekszünk kielégíteni a kezdők és potenciális vevők igényeit is. Hasznos rovat lesz a régebbi, elavult(abb) géptípussal rendelkezők számára. Azaz kérdezhettek software témában is. Tehát mostantól várjuk javaslataitokat, véleményeteket, ötleteiteket a rovattal kapcsolatban, de természetesen jöhetnek rögtön kérdések is. A borítékra írjátok rá hogy SPCH. Ha eredetileg CoVboynak írtok, de ki akarjátok fejteni véleményeteket a rovattal kapcsolatban, akkor is írjátok rá, elolvasás után rögtön repül CoVboyhoz.

NAFA **(SPCH rovatvezető)**

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	239.200,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	151.200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.992,- Ft
Commodore C-64/II.	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez)	15.920,- Ft
Commodore Amiga → Euroscart kábel	392,- Ft

Joystickok	Árak
Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot)	696,- Ft-3.032,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	288,- Ft

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
2.0 Mb-os órás bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	72,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Swifty Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	79.200,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	9.992,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	127.992,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig !

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	
386SX-40 Mhz	7.400,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	10.180,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.992,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, (AMI)	17.440,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa LB (OPTI, AMI)	19.200,- Ft
486SLC2-50 Mhz	12.120,- Ft
486SLC2-50 Mhz + coprocessor	15.520,- Ft
486DX-XXMHz 256 KB Cache, 3 Vesa No CPU (AMI)	9.280,- Ft

Processzorok, koproc.-ok	
KT387DX 40 Mhz koproc.	2.592,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz (487 SLC)	3.120,- Ft
ULSI 387 DLC-40 Mhz	3.600,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	16.500,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	19.488,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	24.640,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	18.500,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	20.088,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	19.920,- Ft
486DX2-50 Mhz AMD	23.728,- Ft
486DX2-50 Mhz INTEL	25.360,- Ft
486DX2-66 Mhz AMD	24.992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	27.840,- Ft
486DX4-75 Mhz INTEL	65.992,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	73.992,- Ft
Processzor-ventilátor	696,- Ft

FAX-modemek	
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.992,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	19.680,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	25.280,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse	
1.2 Mb FDD Panasonic	4.880,- Ft
1.44 Mb FDD Panasonic/Chinon	3.632,- Ft
AZTEC CD-ROM dupla sebesség vezérlő, közvetlen play	18.500,- Ft
102 gombos keyboard (Angol)	1.792,- Ft
102 gombos keyboard (Magyar)	1.840,- Ft
102 gombos keyboard BTC (Angol)	2.128,- Ft
ACOMP mouse + SW	864,- Ft
DEXA mouse + SW	1.216,- Ft
Micro mouse + mini pad + SW	960,- Ft
True mouse 1 + pad + holder + SW	1.856,- Ft
MICROSOFT OEM mouse eredeti	3.520,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner	
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster 2.0	7.080,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.280,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.840,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MULTI CD	21.440,- Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW	13.992,- Ft

Ramok, Winchesterek	
414256 DIP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.292,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.600,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14.992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18.992,- Ft
280 Mb Seagate winchester	20.992,- Ft
340 Mb Quantum winchester	22.500,- Ft
420 Mb Seagate winchester	27.600,- Ft
420 Mb Conner winchester	23.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	37.992,- Ft
HDD beépítő keret	120,- Ft

Számítógépházak	
Babyház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp ledes	4.296,- Ft
Minitorony + 200 W táp led., frekis	4.400,- Ft
Miditorony + 200 W táp led., frekis	5.688,- Ft
Nagytorony + 200 W táp led., frekis	7.880,- Ft
300 VA szünetmentes tápegység	11.120,- Ft

I/O kártyák	
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.088,- Ft
Hurrican IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.264,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	3.120,- Ft
Trident 8900 VGA 0 KB RAM	2.800,- Ft
Trident 8900 VGA 1/1 MB RAM, TC	6.840,- Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB, Ves., TC	9.360,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 MB, TC	9.600,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 MB, Ves., TC	11.240,- Ft
Tseng ET-4000W32 1/2 MB, Vesa, TC	13.480,- Ft
Avance 1/2 MB, VESA, TC	9.240,- Ft
S3 1/2 MB, VESA, TC	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11.360,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	16.240,- Ft

Monitorok, Szoftverek	
14" Mono SVGA (800x800)	9.992,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION	25.200,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) AXION	28.960,- Ft
15" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI, DIG) AXION	39.992,- Ft
14" üveg monitor filter, földelhető 'kantáros'	720,- Ft
MS-Dos 6.2	5.880,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar	4.640,- Ft
Corel Draw 5.0 CD	69.600,- Ft
CD-ROM játékprogramok	3.992,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+	14" VGA mono, 256KB VGA			14" SVGA color, 512KB VGA				
2S1P1G, 101 gombos bill.	210MB	260MB	420MB	210MB	260MB	420MB	540MB	720MB
386DX-40MHz 2MB RAM	57.412,-	59.424,-	62.392,-	73.748,-	75.760,-	78.728,-	92.760,-	113.168,-
386DX-40, 128KC, 4MB	67.372,-	69.384,-	72.352,-	83.708,-	85.720,-	88.688,-	102.720,-	123.128,-
486 SLC33, 64KC, 2MB	60.004,-	62.016,-	64.984,-	76.340,-	78.352,-	81.320,-	95.352,-	115.760,-
486 DLC40, 128KC, 4MB	74.652,-	76.664,-	79.632,-	90.988,-	93.000,-	95.968,-	110.000,-	130.408,-
486 DX33, 256KC, 4MB	82.992,-	85.004,-	87.972,-	99.328,-	101.340,-	104.308,-	118.340,-	138.748,-
486 DX40, 256KC, 4MB	84.992,-	87.004,-	89.972,-	101.328,-	103.340,-	106.308,-	120.340,-	140.748,-
486 DX2-66, 256KC, 4MB	91.484,-	93.496,-	96.464,-	107.820,-	109.832,-	112.800,-	126.832,-	147.240,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !